
GRAAL
Le Vaisseau Monde
Spécial N° 1



SommairE

Aides de jeux



Présentation du Plus Grand Navire, description de la vie à bord. 4

Les Guildes. 9

Description de la ville. 10

Naviguer hors du Vaisseau-Monde, les pilotes, la Passerelle. 12

Guide linguistique. 15

L'habillement sur le Vaisseau-Monde. 33

Le culte de Raïna. 48

Les Caissons de Nage. 56

Les voiles du Vaisseau-Monde. 58

Les créatures des Cales, caractéristiques des monstres et des PNJ. 60

Le culte d'Ikaa, la Bibliothèque Liquide. 66

Odonoshaï Klirdilith. 71

Les membres du Conseil du Navire. 72

Conception :
Alexis Lang
Stéphane Truffert
Frédéric Vinzent
Serge Olivier
Michel Rodriguez

Plans :
Stéphane Truffert
Philippe Jouan
Francis Pacherie

Dessins :
Severine Pineaux
Olivier Frot
Olivier Massebeuf

Couverture :
Gem Scorpio

Scénarios



La longue nuit. 16

La Cathédrale. 24

Quand le brouillard se lève... 34

Le mystère de la Proue. 42

Cette publication n'est complète qu'avec son excart couleur de huit pages.

Le Vaisseau-Monde est publié par Socomer *Editions*, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue Simart, 75018 Paris.
Tel : 48 43 78 81
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Maquettistes :** Olivier Massebeuf, Philippe Jouan
JOUVE - **Dépôt légal :** à parution **Commission paritaire ;** 69630



Embarquez pour une traversée fantastique à bord du plus grand navire qui ait jamais cinglé les océans ! Ses mâts s'élèvent comme des montagnes, sa proue comme une falaise sur les flots déchaînés. Découvrez des secrets que même les habitants ignorent.

LE VAISSEAU MONDE

Le Vaisseau-Monde est une campagne pour AD&D et Stormbringer (mais aussi Cthulhu et Hawkmoon) qui se présente sous la forme d'aides de jeux, de plans (l'excart joint à cet exemplaire sous film plastique), de scénarios, d'idées d'aventures, de PNJ, de créatures... Un univers de poche où vos personnages pourront vivre des aventures fascinantes sans nécessiter des heures de préparation de la part du maî tre de jeu.

UN PREDATEUR

Le Plus Grand Navire ne fait jamais relâche. Il peut rester en pleine mer pendant des mois, voire des années, et quand il s'approche d'une côte, c'est pour y lancer un raid dévastateur. Car le navire est avant tout un instrument de guerre. Depuis des siècles il ravage le littoral en toute impunité.

L'attaque d'un pays côtier se déroule ainsi : d'abord, le Navire jette l'ancre aussi près du rivage que les fonds le permettent. Les dragons qui vivent à bord prennent leur vol. Ils brûlent les vaisseaux des indigènes et dévastent leurs forteresses. Réduit à l'impuissance, l'ennemi voit les flancs du navire géant s'entrouvrir pour livrer passage à une flotte d'embarcations légères. Une armée débarque en plusieurs points de la côte. Quelques jours lui suffisent pour mettre le pays en coupe réglée et réduire sa population en esclavage. Après le raid, le Navire s'éloigne hors de portée des représailles.

LE VAISSEAU-MONDE

Le Navire mesure 19 kilomètres de long de la pointe du rostre à l'extrémité du gouvernail. La largeur de la coque varie entre 1.5 et 2 km et le Grand Mât, haut de 6000 m, est visible par temps clair à plus de 300 km. On trouve sur le pont une fôret, un lac, une ville et ses faubourgs.

Les hommes qui peuplent le Navire savent le gouverner mais n'en connaissent pas tous les secrets. Ils vivent à la surface du pont et descendent rarement dans les profondeurs des cales.

LA SURFACE

Les numéros renvoient à la vue d'ensemble (plan E1 de l'Excart).

1) Rostre : éperon d'ivoire capable de pulvériser n'importe quel iceberg.

2) Crâne : un crâne gigantesque forme la proue du Navire. Dans les cavernes des orbites vivent des *Hydres Purpurines* (communément appelées dragons) qui ont fait alliance avec les guerriers du Vaisseau. Les dragons participent aux raids sur la côte mais ne s'attaquent jamais aux habitants du Navire. Ils acceptent de se laisser monter par les prêtres de Raï na (voir 9).

3) Esplanade des dragons où les Prêtres-guerriers harnachent leurs montures avant de partir au combat.

4) Quartiers des Phalanges : les Phalanges constituent l'armée règulière du Navire. Pour servir dans ce corps d'élite, un guerrier doit être né à bord.

5) Territoires des Phalanges : l'armée possède un vaste territoire qui s'étend des Quartiers des Phalanges (4) aux faubourgs (12). Cette partie du pont est couverte par une épaisse couche de terre où poussent bosquets, taillis, landes et prairies. Elle constitue un vaste champ de manoeuvre où les Phalangistes s'entrainent au combat sur la terre ferme.

6) Bois de l'Ombre : une forêt maudite, hantée par le souvenir du démon *Yerulibaz.*

7) Mât de Misaine : il est creux, comme tous les mâts du Navire. Un escalier intérieur permet d'accéder aux vergues (pièces de bois soutenant les voiles) et aux châteaux de hune (édifices suspendus dans la mâture).

8) Châteaux de hune du Mât de Misaine : ils sont habités par des prêtres chargés de maneuvrer les voiles. Ces prêtres connaissent des incantations auxquelles obéissent poulies et cordages. Ils peuvent ainsi modifier l'orientation des voiles et réduire ou augmenter leur surface.

9) Temple de Raï na : les prêtres du Mât de Misaine tiennent leurs pouvoirs d'une divinité terrible : *Raï na Torëkondë*, déesse des tempêtes, des abysses insondables et des carnassiers marins. Le temple de Raina se situe au pied du mât, sur le territoire des Phalanges. Son culte est strictement reservé aux guerriers nés sur le Navire.

10) Minoterie : installation fournissant le Navire en farine. A proximité des bâtiments -moulins, hangars, écuries - s'ouvre une écoutille donnant sur la Cale à Blé.

11) Grand escalier descendant vers les faubourgs. A côté des marches, un plan incliné permet le passage des chariots.

12) Faubourgs : ateliers, entrepôts et baraques.

13) Ville entourée de remparts. La cité est peuplée d'artisans, de pêcheurs et de marchands. Elle compte de nombreuses tavernes où les Phalangistes viennent se distraire après le service.

14) Grand Mât : ce mât est sous le contrôle des prêtres d'*Ikaa Shutilë*. Ils manoeuvrent les voiles comme les prêtres de Raï na (voir 8) mais leur religion est radicalement différente : Ikaa est la déesse de la mer féconde et des vents favorables. Elle déteste la guerre alors que Raï na aime voir couler le sang. Le temple d'Ikaa est construit au pied du Grand Mât, en plein centre ville.

15) Citernes d'eau douce compartimentées afin de briser les vagues qui se forment à l'intérieur. En périodes de sécheresse on couvre les citernes d'une bâche pour limiter l'évaporation.

16) Réservoirs d'eau salée : l'eau monte jusqu'au pont par des tuyaux fixés à la coque. Les pompes sont entrainées par des moulins à vent.

17) Camp des mercenaires : village de toiles protégé du vent par de hautes palissades. Les mercenaires ne sont pas nés sur le navire. Leurs origines sont diverses : barbares des plaines côtières, nomades de la mer, nobles chevaliers en exil... Ils obéissent à leurs propres chefs, qui reçoivent directement leurs ordres du Grand Conseil. Une sourde rivalité les oppose aux guerriers des Phalanges.

18) Mât d'Artimont : le Mât d'Artimont est le domaine des pilotes. Comme les prêtres, ils logent dans les châteaux de hune et s'occupent de la manoeuvre des voiles. Mais leur tâche principale consiste à diriger le Navire .

19) Passerelle où les pilotes se relaient à la barre. Les communications avec le Grand-Mât se font par signaux lumineux ou sonneries de trompe. Les prêtres d'Ikaa reçoivent les instructions des pilotes et les transmettent au Mât de Misaine.

20) Clepsydre : horloge à eau indiquant combien de gorgées, lampées, ruisseaux, torrents, fleuves et océans se sont écoulés depuis la construction du Navire. Le compteur est formé d'anneaux sculptés qui pivotent autour du Mât d'Artimont.

21) Château Arrière : siège du Grand Conseil du Navire.

22) Caissons de Nage : Ces caissons, gigantesques comme toutes les structures du Vaisseau, s'avancent sur la mer de part et d'autre de la coque. Leur face antérieure est percée de sabords d'où sortent les rames. Personne ne sait qui manie ces avirons monstrueusement lourds : il n'existe aucune porte, aucun passage entre les Caissons de Nage et les autres parties du Navire. Toutefois, la passerelle (19) est relié aux Caissons par de longs tubes acoustiques. Quand les pilotes veulent modifier la cadence, ils lancent leurs ordres dans l'embout des tuyaux. Ils ne recoivent jamais de réponse mais sont obéis - à condition de prononcer toujours les mêmes formules avec les mêmes infléxions.

23) Galerie : large comme une avenue, elle fait le tour de la coque en surplombant l'eau. Les pêcheurs y accrochent des filets qui pendent jusqu'à la mer.



LA CALE

La cale comporte quatre niveaux : Entrepont Supérieur, Médian, Inférieur et Fond de Cale. Ces niveaux sont divisés en compartiments par des cloisons transversales. Le plan E1 indique les principales, mais il en existe d'autres : pour des raisons de clarté, de nombreux détails n'ont pu être représentés.

L'homme a colonisé quelques régions de la cale (voir 24 et 26). Le reste est un pays inconnu peuplé de créatures étranges. De grandes prairies de mousse envahissent les planchers. Elles nourrissent des herbivores adaptés à la vie des profondeurs, comme l'inquiétant *maflosaure*. La faune des cales compte également des carnivores très dangereux pour l'homme.

L'Entrepont Inferieur est une région particulièrement sinistre : jadis, le peuple du Navire y déposait ses morts. Il préfère aujourd'hui les jetter à la mer car des vampires hantent les anciennes sépultures.

Le Fond de Cale est une région humide où les lacs alternent avec les marécages. La coque, il faut le préciser, est parfaitement étanche : l'eau qui s'accumule au fond suinte des niveaux supérieurs.

24) Cale à Blé : les réserves de grains sont placées sour la garde de soldats Phalangistes et d'une armée de chats.

25) Côte Infernale : amas de rochers appuyé contre la paroi tribord. Lors de la construction du Navire, on dut lester la coque pour compenser un léger défaut d'équilibre. Les démons qui accomplirent cette tâche ont laissé la marque de leurs griffes sur les rochers.

26) Port : un bassin rempli d'eau communique avec l'océan par des portes aménagées dans la coque. Des vaisseaux de taille normale peuvent entrer dans la cale du Navire, pour accoster et décharger leur cargaison. Le Port abrite des barques de pêche, quelques vaisseaux marchands et la flotte de guerre des Phalanges. Quand la tempête fait rage, toutes les embarcations sont tirées sur les quais. Les portes se ferment et des pompes vident l'eau du bassin.

27) Lac Noir : ses eaux absorbent la lumière sans la refléter.

28) Cathédrale de Yerulibaz : une région inexplorée où les légendes placent le séjour du démon Yerulibaz.

LES SECRETS DU NAVIRE

Les origines du Navire se perdent dans les ténèbres de la plus lointaine antiquité. Qui l'a construit ? De quelle créature provient le crâne qui orne la proue ? Qui rame et qui bat la cadence dans les Caissons de Nage ? La réponse à ces questions se trouve dans des régions de la cale où l'homme n'a jamais penétrées.

Prêtres et érudits ont formulé de nombreuses hypothèses ; aucune n'approche la vérité. Quant au peuple, il se soucie peu de savoir qui rame pourvu que le Vaisseau avance. On espère que les PJ se montreront plus curieux.

PILLAGE ET COMMERCE

L'économie du Navire repose sur un principe simple : piller les richesses d'un pays côtier et les revendre très cher sur un autre rivage de l'océan. Après chaque raid, Phalangistes et mercenaires ramènent à bord un butin considérable. Les soldats dépensent leur fortune en ville. Les richesses pillées passent aux mains de marchands qui les revendent aux armateurs de la cité. Ces derniers possèdent des vaisseaux de commerce et trafiquent avec le continent. Naturellement, le butin est écoulé aussi loin que possible du pays d'où il provient.

QUI EXERCE LE POUVOIR

Le Grand Conseil rassemble les personnages les plus influents du Navire (voir portraits plus loin) :

- *Astrabald Noï*, Doyen des pilotes et Maître du Mât d'Artimont.
- *Faulden Goshentoï*, chef suprême des Phalanges.
- *Hagen Goshentoï*, frère du précédent, Grand-Prêtre de Raïna et Maître du Mât de Misaine.
- *Ingel Angeloï*, Grand-Prêtre d'Ikaa et Maître du Grand-Mât.
- *Elial Rosenval*, chel de la Guilde de l'Eau et défenseur des intérêts de la ville.

Les décisions se prennent aux voix. Le Conseil siège sous la protection des mercenaires afin d'enlever aux Phalangistes la tentation de faire un coup d'état. Les Conseillers ne s'accordent pas toujours, même sur des questions essentielles : le pontife Ingel Angeloï voudrait interdire les expéditions de pillage. Il souhaite une réduction des effectifs des Phalanges et la mise en culture de leurs territoires. Le vieux général Faulden Goshentoï s'oppose farouchement à ce projet. Il est soutenu par Hagen Goshentoï, mais Elial Rosenval vote contre lui. Le Doyen des pilotes hésite entre les deux partis.

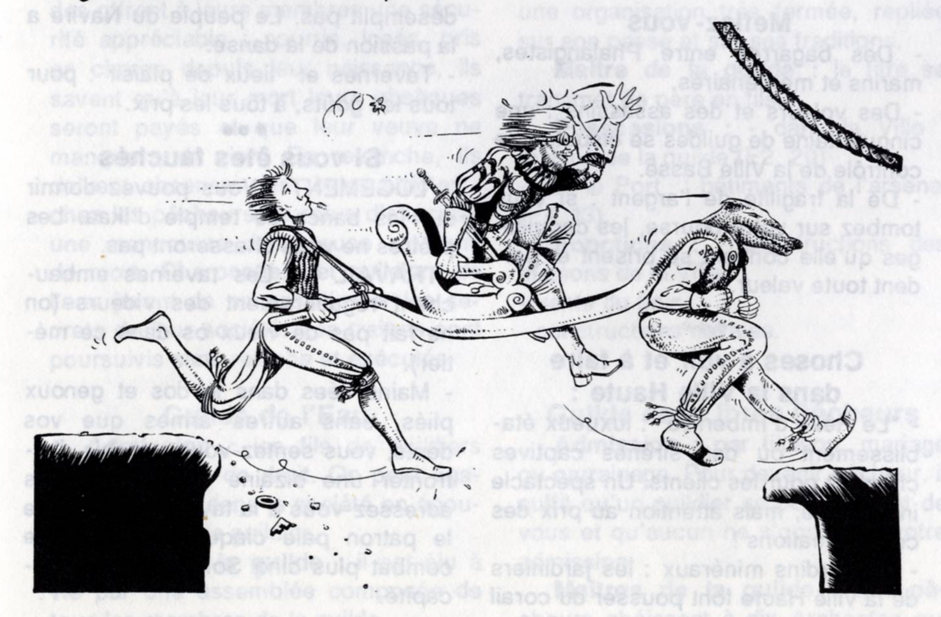
Malgré de fortes tensions, la guerre civile n'éclate pas car chaque membre du Conseil a besoin des autres : les Phalanges contrôlent le Pont et la Cale à Blé, les prêtres et les pilotes manoeuvrent le Navire et les artisans de la Ville travaillent pour la prospérité générale.

MONNAIE

L'or n'est jamais utilisé pour les transactions qui se déroulent à bord du Navire. En effet, la valeur du métal précieux baisse lorsque le butin afflue sur le marché local. Une monnaie doit être stable et comme l'or ne remplit pas cette condition, le peuple du Navire utilise de petits coquillages qui vivent accrochés sous les stabilisateurs. Des plongeurs vont les détacher au péril de leur vie : la zone de pêche se trouve devant les ouvertures de la coque où l'eau est agitée de dangereux remous.

Les plongeurs sont des hommes lourdement endettés qui travaillent sous la contrainte. Leurs créanciers se tiennent sur les stabilisateurs. Ils obligent les malheureux à plonger jusqu'au remboursement intégral de leur dette.





LA VILLE - GUIDE A L'USAGE DES ETRANGERS

Les faubourgs

Ne vous attardez pas dans les faubourgs, le paysage y est sinistre : entrepôts, ateliers, fourneaux de briques, baraques de planches fixées au pont par quelques clous... Une forte tempête suffit à renverser les bâtiments les plus fragiles. De larges avenues conduisent aux portes de la Ville. On y croise des convois de mulets, des chariots et des soldats venus dépenser leur argent dans les tavernes.

Un rempart de bois entoure la Cité. Une ancienne loi interdit aux Phalangistes d'y pénétrer en armes. Les mercenaires qui gardent les portes se chargent de la faire respecter. Ils reconnaissent les guerriers des Phalanges aux balafres rituelles qui leur entaillent le front. Comme vous n'appartenez pas à ce corps d'élite, vous entrerez dans la Ville sans la moindre formalité.

Dans les remparts

Le Grand-Mât écrase la ville de sa masse. Des nuées d'oiseaux* au plumage bariolé s'envolent jusqu'aux vergues et planent autour des voiles. Un coup d'oeil vers les hauteurs suffit à donner le vertige et lorsqu'on baisse le regard, la Ville semble minuscule. Elle mesure pourtant 1 km 200 de large et compte une population de 30.000 habitants.

On distingue la Ville Basse, où habitent les pauvres et la Ville Haute réservée aux riches. Tous les immeubles de la Ville Basse se ressemblent : solides constructions en bois de fer, hautes de trois étages, aux façades vernies ou peintes de couleurs vives. Sur le toit de ces immeubles, les riches ont bâti leurs demeures : palais de bois précieux, pavillons de porcelaine, fausses grottes en pierre volcanique et constructions plus extravagantes encore. Ces édifices n'occupent pas toute la place disponible. Ils sont séparés par des esplanades et des jardins suspendus. Un réseau de passerelles permet de franchir les rues et d'aller de terrasses en terrasses.

Les remparts entourent donc deux villes superposées : la Ville Basse comprend les rues et les immeubles, la Ville Haute les passerelles et les édifices construits sur les terrasses. Pour passer d'une ville à l'autre, les seuls passages publics sont les escaliers situés près des portes et du Grand-Mât. Des mercenaires en faction sur les marches refoulent les visiteurs qu'ils jugent trop mal vêtus.

Pour s'introduire dans la Ville Haute, les voleurs découpent les planchers à la scie, ou escaladent les façades en accrochant des grappins aux passerelles. Il existe bien des escaliers à l'intérieur des immeubles mais ils sont fermés ou gardés par les valets des riches.

Argent

Les commerçants n'acceptent ni l'or, ni l'argent. On règle ses achats avec de petits coquillages. Les blancs valent un SOLDAR, les coquillages de couleur, dix, cent ou mille Soldars suivant leur rareté.

Par chance, le pouvoir d'achat du Soldar équivaut à peu près à celui du franc actuel : Le MJ n'aura pas besoin d'un long calcul pour déterminer le prix d'un objet !

---

* : Ils appartiennent à l'espèce Kuli-Kuli, aussi répandue sur le Navire que le pigeon à Paris. Le Kuli-Kuli est capable d'imiter la voix humaine. On peut le dresser à porter des messages.

Tolerance

Les femmes nées sur le Navire ont peu d'enfants. La population diminuerait rapidement si des esclaves et des mercenaires n'étaient régulièrement embarqués. En quelques générations, ils se mêlent au peuple du Vaisseau.

Tous les types humains et humanoides sont représentés à bord. Le racisme y est inconnu.

Police (absence de)

Des mercenaires gardent les portes et les remparts de la Ville mais ne sont pas chargés d'y faire régner l'ordre. En l'absence d'une police organisée, les citadins assurent eux-mêmes leur protection : si vous volez une bourse sur le Marché aux Poissons, vous risquez d'être lynché par la foule, si vous bousculez un noble, d'être bastonné par ses domestiques...



Mefiez-vous

- Des bagarres entre Phalangistes, marins et mercenaires.
- Des voleurs et des assassins : une cinquantaine de guildes se disputent le contrôle de la Ville Basse.
- De la fragilité de l'argent : si vous tombez sur votre bourse, les coquillages qu'elle contient se brisent et perdent toute valeur.

Choses à voir et à faire dans la Ville Haute :

- "Le Rêve d'Imberillië" : luxueux établissement où des sirènes captives chantent pour les clients. Un spectacle inoubliable, mais attention au prix des consommations !
- Les jardins minéraux : les jardiniers de la ville Haute font pousser du corail dans des bassins d'eau tiède. Sur les berges, ils dressent des arbres pétrifiés ou disposent des blocs de rocher sur un lit de sable doré...
- La course hebdomadaire de chaises-à-porteurs : moyen de transport souvent utilisé dans la Ville Haute, la chaise-à-porteur est également un sport de compétition. De jeunes nobles audacieux n'hésitent pas à se lancer sur les plus étroites corniches et à sauter par-dessus les ruelles.

Ville Basse

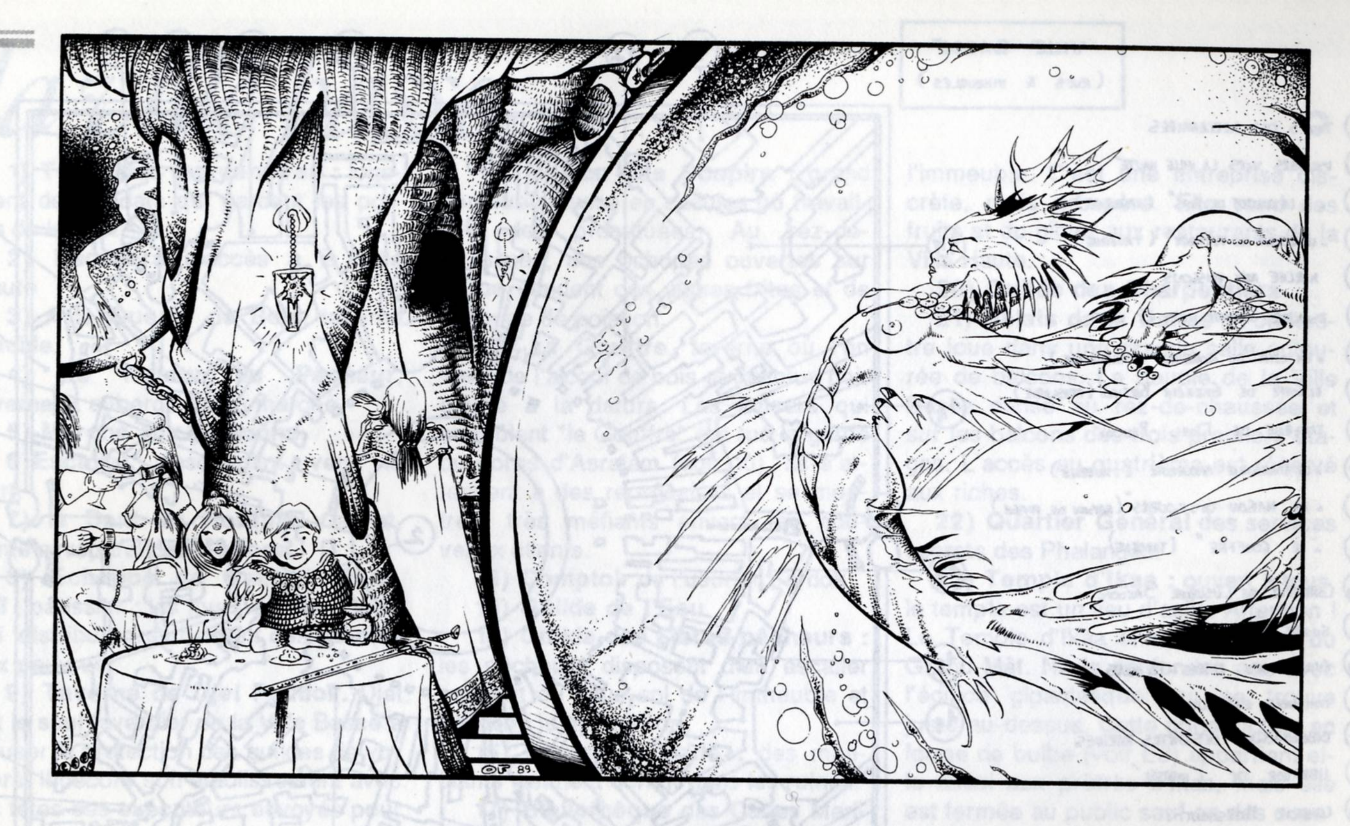
- Marchés aux Poissons : trois marchés situés près des escaliers qui descendent vers le Port.
- Procession d'Ikaa Shutilë : les fidèles portent à travers la Ville un aquarium de cristal où s'ébattent les dauphins sacrés.
- Palais de la Danse : jour et nuit, il ne désemplit pas. Le peuple du Navire a la passion de la danse.
- Tavernes et lieux de plaisir : pour tous les goûts, à tous les prix.

Si vous êtes fauchés

LOGEMENT : Vous pouvez dormir sur les bancs du temple d'Ikaa. Les prêtres ne vous chasseront pas.

TRAVAIL : - Les tavernes embauchent régulièrement des videurs (on ne fait pas de vieux os dans ce métier).

- Mains liées dans le dos et genoux pliés, sans autres armes que vos dents, vous sentez-vous capable d'affronter une dizaine de rats ? Alors adressez-vous à la taverne du Gouffre le patron paie cinquante Soldars le combat plus cinq Soldars par rat décapité.



les guildes

Il existe en ville de nombreuses associations professionnelles. Nous parlerons des trois plus importantes : la Guilde de l'Eau, celle des Charpentiers et celle des Libre-Pêcheurs. Chacune de ces organisations détient un monopole (distribution de l'eau, construction des immeubles et des vaisseaux, pêche) et dispose d'hommes armés pour le faire respecter. Cette milice est également chargée de protéger les membres de la société et leurs biens, ainsi que de maintenir l'ordre dans l'enceinte des bâtiments de la guilde.

Dans une ville sans police, les guildes offrent à leurs membres une sécurité appréciable : nourris, logés, pris en charge depuis leur naissance, ils savent qu'à leur mort leurs obsèques seront payés et que leur veuve ne manquera de rien. En revanche, ils doivent observer des règles strictes : chez les pêcheurs, le refus d'exécuter une manoeuvre dangereuse est puni de mort. Charpentiers et guildiers de l'eau jurent de ne pas révéler les secrets de leur société. Les traitres sont poursuivis sans relâche et exécutés.

Guilde de l'Eau

Admission : les fils de guildiers sont membres de droit. On peut également entrer dans la société en épousant une fille de guildier.

Maitre de la guilde : il est élu à vie par une assemblée composée de tous les membres de la guilde.

Possessions de la guilde : - dans la Ville : maison de la guilde (E2,14), égouts, canalisations, fontaines publiques et plan d'eau de la cité haute
- sur le Pont : réservoirs et citernes (E2, 15 et 16).

Fonctions : - alimentation de la Ville en eau potable et en eau salée.
- lutte contre l'incendie.

Guilde des Charpentiers

Admission : par filiation ou mariage, avec l'accord du conseil des anciens. La guilde des charpentiers est une organisation très fermée, repliée sur son passé et sur ses traditions.

Maitre de la guilde : le titre se transmet de père en fils.

Possessions : - dans la Ville : maison de la guilde (E2, 20)
- sur le Port : bâtiments de l'arsenal (E4, 13).

Fonctions : - constructions des maisons de la Ville
- vente du bois
- constructions navales.

Guilde des Libres Pêcheurs

Admission : par filiation, mariage ou parrainage. Pour devenir pêcheur, il suffit qu'un guildier se porte garant de vous et qu'aucun ne s'oppose à votre admission.

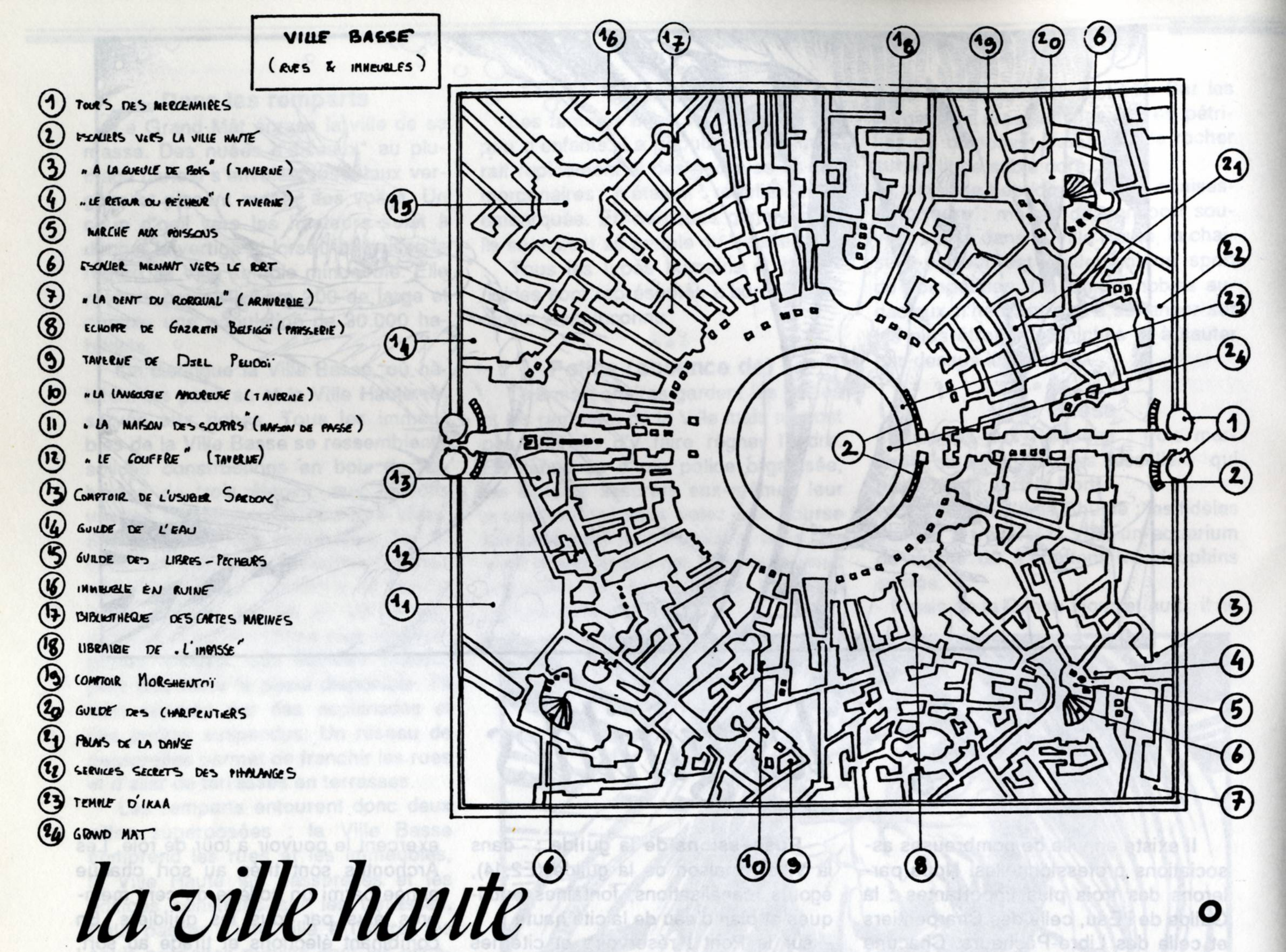
Maitres de la guilde : Les pêcheurs obéissent à dix Archontes qui exercent le pouvoir à tour de rôle. Les Archontes sont tirés au sort chaque année parmi un collège de cent membres élus par tous les guildiers. En combinant élections et tirage au sort, les pêcheurs veulent faire obstacle à l'arrivisme et à la corruption.

Possessions : - dans la Ville : maison de la guilde (E2,15)
- sur le Port : ateliers, entrepôts et salerie de poisson.

Fonction : pêche et salage du poisson.

Il est beaucoup plus facile d'être admis chez les libres-pêcheurs que chez les guildiers de l'eau ou les charpentiers. Les pêcheurs, en effet, exercent un métier dangereux. Ils doivent embaucher pour combler leurs pertes. Leurs barques sortent du Navire par les ouvertures de la coque. Quand la mer est grosse, seul un pilote expert peut franchir celles-ci. Une fausse manoeuvre envoit l'embarcation se briser contre les stabilisateurs.

La flotte de pêche se déploie autour du Navire. Même par temps cal- me, de hautes vagues s'agitent dans son sillage et les équipages doivent se tenir sur leurs gardes. Si une tempête se lève, ils regagnent le vaisseau géant aussi vite que possible : les retardataires trouvent les portes fermées. Le Navire ne fait jamais demi-tour pour rechercher les barques dispersées par la tempête.



la ville haute

Les passerelles qui relient les différentes habitations de la Ville Haute n'ont pas été représentées sur le plan (E2) pour cause de lisibilité. Nous conseillons aux Maîtres de Jeu d'élaborer le schéma des passerelles au fur et à mesure, suivant leurs besoins.

1) Tours des mercenaires : logement des officiers.

2) Chemin de ronde.

3) Siège du collège des Protecteurs de la Beauté : édifice imposant, en bois noir rehaussé de dorures et d'incrustations de nacre. Le collège rassemble quelques esthètes décadents. Ils font venir dans leur palais de jeunes et belles esclaves qui ne reparaissent jamais.

4) Aux Armes de Luwaïn : la meilleure armurerie de la Ville. Elle compte parmi ses clients l'illustre général Faulden Goshentoï.

5) Palais du Lion Bafoué : gymnase, salle d'armes et estrade de duel où les nobles viennent régler leurs querelles.

6) Théâtre de l'escalier, spécialisé dans les pièces à grand spectacle.

7) Le rêve d'Imberillië : Etablissement célèbre pour la qualité de ses vins et de ses spectacles. Le décor de la salle évoque une caverne sous-marine. La scène est occupée par un bassin de faux granit où chantent des sirènes captives. Ces créatures sont tombées dans les filets des pêcheurs de la Ville. Asralam, le propriétaire du Rêve d'Imberilië, les achète 100.000 Soldars pièce. La Guilde des Pêcheurs s'est engagée à n'en vendre qu'à lui. Entre deux spectacles, Asralam parque ses sirènes dans des cuves en métal et les nourrit de déchets de poissons : les dauphins du temple d'Ikaa sont mieux traités !

8) Epicerie fine : vins, épices, fruits et autres denrées importées sur le Navire à grand frais.

9) Demeure d'Alson, magicien, astrologue et spécialiste du décryptage des textes anciens.

10) Comptoir d'Iflur Olgiroï, négociant en parfums.

11) Plan d'eau suspendu : on peut s'y baigner ou s'y promener en barque.

12) Hostellerie du Dragon des Mers : auberge construite sur une île du lac.

13) Palais fortifié du noble Sardok, banquier de la Ville Haute.

14) Palais du Maître de la Guilde de l'Eau.

15) Gymnase

16) Aux Délices de Ka-Silba, restaurant.

17) Conseil des Armateurs

18) Ateliers de sculpture sur bois : l'entreprise est dirigée par *Eusiprin Tulkeroï*, un grand artiste. Elle est malheureusement au bord de la faillite.

19) Palais des Oiseaux : un vieil original a légué sa demeure et sa fortune aux oiseaux kuli-kuli. Ils nichent dans toutes les pièces, entrant et sortant par les fenêtres ouvertes. Trois domestiques sont chargés de les nourrir.

20) Palais du Maître de la Guilde des Charpentiers.

21) Palais de la Danse, balcon supérieur : riches et pauvres dansent au son de la même musique, mais sans se côtoyer (voir Ville basse 19).

22) Palais du chef des Phalanges lorsqu'il réside en ville.

23) Palais des Rêves Brisés : un étrange musée consacré aux désastres grandioses : batailles perdues, naufrages, etc.

24) Terrasses du temple : des passerelles relient la Ville Haute au toit du temple d'Ikaa. Par des ouvertures à clairevoie, les nobles peuvent assister aux offices qui se déroulent en bas.

la ville basse

1) Tours des mercenaires : logement des soldats qui gardent les portes de la cité.

2) Escaliers d'accès à la Ville Haute

3) A la Gueule de Bois, taverne sordide.

4) Le Retour du Pêcheur, taverne et auberge à bon marché.

5) Marché aux poissons

6)Escalier descendant vers le Port.

7) la Dent du Rorqual : achat, vente et réparations d'armes.

8) Echoppe de Gazreth Belfigoï, pâtissier : les jours de fête, Belfigoï distribue gratuitement des galettes aux pauvres.

9) Taverne de Djel Pelidoï. Djel est le seul tavernier de la Ville Basse à refuser la protection des guildes de voleurs. Il décore son établissement avec les têtes des exécuteurs envoyés pour l'abattre.

10) La Langouste Amoureuse, taverne : "la Langouste" est le quartier général d'*Asralam*, un chef de bande redouté. Asralam est également propriétaire du "Rêve d'Imberilië", dans la Ville Haute.

11) Maison des Soupirs : grand immeuble divisé en cellules où travaillent des prostituées. Au rez-de-chaussée, des échopes ouvertes sur la rue vendent des algues frites et de la soupe de poisson.

12) Le Gouffre, taverne où l'on vend de l'alcool de bois et du lotus noir coupé à la datura. Les voleurs qui contrôlent "le Gouffre" ont tué le garde du corps d'Asralam (voir 10). Ils s'attendent à des représailles et se montrent très méfiants envers les nouveaux clients.

13) Comptoir de l'usurier Sardok

14) Guilde de l'Eau

15) Guilde des Libres-pêcheurs : les pêcheurs disposent d'un escalier qui part du sous-sol de l'immeuble et descend jusqu'au Port.

16) Immeuble brûlé : des mendiants viennent dormir dans les ruines.

17) Bibliothèque des Cartes Marines.

18) Librairie de l'Impasse : tenue par un vieillard aveugle qui vend les livres au poids du parchemin.

19) Comptoir Morshentoï : la compagnie Morshentoï occupe quelques pièces au rez-de-chaussée de l'immeuble. C'est une entreprise discrète, mais prospère. Elle vend des fruits et du gibier aux restaurants de la Ville Haute.

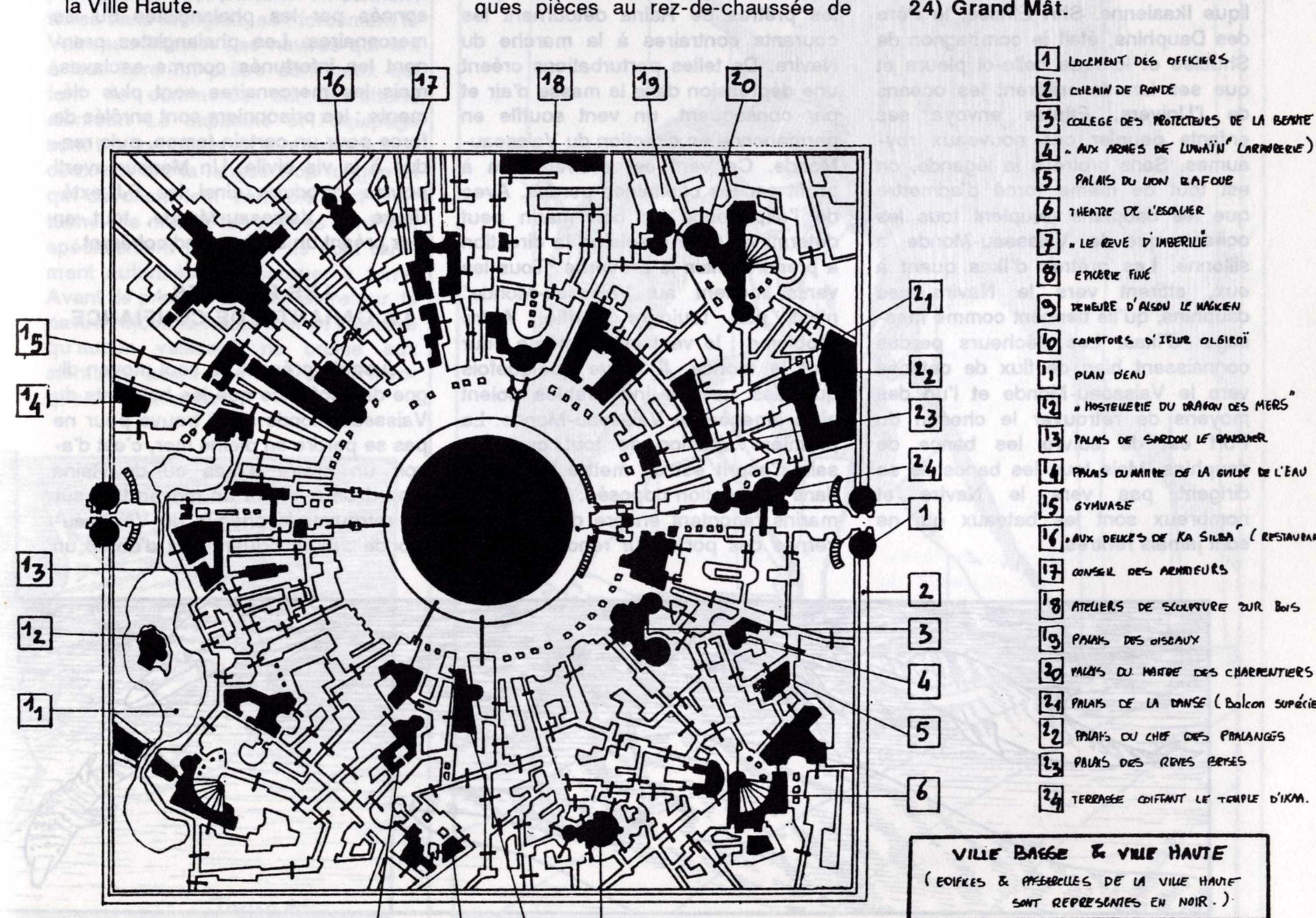
20) Guilde des Charpentiers

21) Palais de la Danse : l'orchestre joue dans une grande salle entourée de balcons. Le peuple de la Ville Basse danse au rez-de-chaussée et sur les balcons des trois premiers étages. L'accès au quatrième est réservé aux riches.

22) Quartier Général des services secrets des Phalanges.

23) Temple d'Ikaa : ouvert à tous, le temple est un lieu d'asile. Attention ! Le Temple d'Ikaa entoure la base du Grand Mât. Ne le confondez pas avec l'édifice gigantesque qui se trouve juste au-dessus. Cette construction en forme de bulbe (voir E3) appartient elle aussi aux prêtres d'Ikaa, mais elle est fermée au public sauf en des occasions solennelles : grandes cérémonies religieuses, élection du représentant de la Ville au conseil. Toute la population de la cité peut y tenir à l'aise. Le bulbe servirait de refuge si la Ville était envahie.

24) Grand Mât.



La navigation h

VAISSEAU-M

Pour diverses raisons qui vont du pillage des côtes au commerce avec les indigènes, les habitants du Vaisseau-Monde sont amenés à s'eloigner de celui-ci et de perdre de vue les Mâts. Plusieurs moyens s'offrent alors à eux pour rejoindre leur port mouvant, mais tous ne sont pas très sûrs...



LES DAUPHINS D'IKAA

Le dauphin est un animal qui revêt un grande importance dans la symbolique Ikaaienne. Shri Ethilee, le Père des Dauphins, était le compagnon de Shutilee et lorsque celle-ci pleura et que ses larmes créèrent les océans de l'Univers, Ethilee envoya ses enfants peupler ces nouveaux royaumes. Sans croire à la légende, on est tout de même forcé d'admettre que les dauphins peuplent tous les océans que le Vaisseau-Monde a sillonné. Les prêtres d'Ikaa quant à eux, attirent vers le Navire ces dauphins, qu'ils tiennent comme messager d'Ikaa. Les pêcheurs perdus connaissent bien ce flux de cétacés vers le Vaisseau-Monde et l'un des moyens de retrouver le chemin du Port est de suivre les bancs de dauphins. Mais tous les bancs ne se dirigent pas vers le Navire et nombreux sont les bateaux qui ne sont jamais rentrés.

LE VENT DANS LES VOILES

Pour faire avancer le Navire, nombre d'élémentaires de l'air sont invoqués afin de gonfler les voiles. De plus les prêtres de Raina détournent les courants contraires à la marche du Navire. De telles perturbations créent une dépression dans la masse d'air et par conséquent, un vent souffle en permanence en direction du Vaisseau-Monde. Ce vent est souvent mis à profit par les capitaines perdus. Avec de l'expérience un bon marin peut déterminer avec précision la direction à prendre. Mais le proverbe "Tous les vents mènent au Vaisseau-Monde" n'est pas toujours vérifié. Autre problème : le vent est le même pour tout le monde. Il arrive quelquefois que des navires indésirables soient ainsi amenés au Vaisseau-Monde. La première réaction de tout capitaine sain d'esprit est de mettre les voiles dans la direction opposée. Nombre de marins racontent encore dans les tavernes des ports leur rencontre avec ce vaisseau défiant l'imagination. Mais tous les marins n'ont pas la chance de raconter leur aventure. Les bateaux qui s'approchent trop près sont arraisonnés par les phalangistes ou les mercenaires. Les phalangistes prennent les infortunés comme esclaves, mais les mercenaires sont plus cléments : les prisonniers sont enrôlés de force pour un certain temps, puis rendus à la vie civile. Un Meneur averti pourra introduire ainsi les PJ extérieurs au Vaisseau-Monde, tout en leur créant un background cohérent.

LES PRETRES : LA GARANTIE DE CONFIANCE

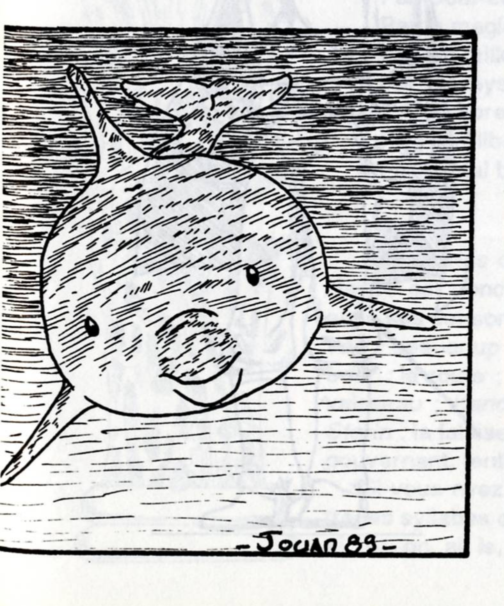
Jusqu'à présent, le seul moyen digne de confiance que les habitants du Vaisseau-Monde aient trouvé pour ne pas se perdre en pleine mer, c'est d'avoir un prêtre d'Ikaa ou de Raina à bord. Ceux-ci ont un moyen très sûr de retrouver le chemin du Vaisseau-Monde : ils invoquent tout d'abord un



ors du

ONDE

élémentaire (de l'air pour un prêtre d'Ikaa, plutôt de l'eau pour un adepte de Raina). Ce dernier indique alors la plus grande concentration en élémentaires dans la région, soit forcément le Vaisseau-Monde. Les navires qui ont à leur bord un prêtre sont ceux qui font du commerce sur le littoral alentour. Le capitaine et l'équipage sont très prudents, la mort sanctionne ceux qui ont la langue trop longue et qui dévoilent leur véritable port d'attache. De même, les prêtres sont tout spécialement protégés. Ils sont rarement autorisés à débarquer à terre. Avant de prendre la route du retour, le navire rejoint la haute mer et s'assure qu'aucun vaisseau ne croise aux alentours avant que le prêtre n'invoque un élémentaire.



EXTRAIT DU RAPPORT PRELIMINAIRE DE L'HISTORIEN HARAGN MURSHEE AU CONSEIL DU NAVIRE

(...) S'il est un point de ma théorie qui est souvent discuté, c'est le fondement de l'unicité de la construction du Vaisseau-Monde. Pourtant, comme toute démarche scientifique, ces hypothèses reposent sur l'expérience.

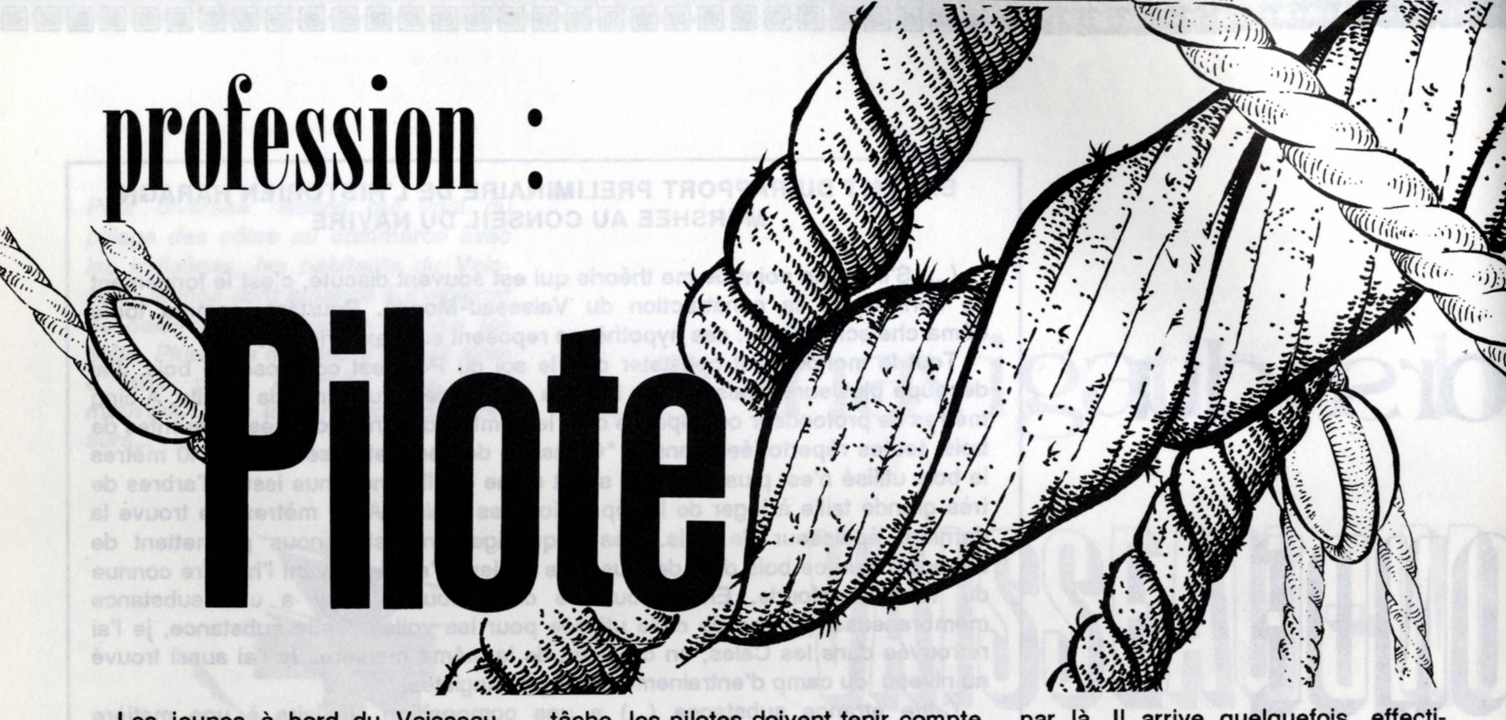
Tout le monde peut constater que le sol du Pont est composé de bois. J'ai découpé plusieurs épaisseur de bois au niveau des faubourgs de la ville. A cinq mètres de profondeur on dépasse déjà le nombre de vingt couches différentes de bois, toutes répertoriées dans le "Glossaire des bois et essences". A 10 mètres le bois utilisé n'est plus connu. Il s'agit d'une qualité inconnue issue d'arbres de très grande taille à juger de la répartition des grains. A 20 mètres, se trouve la dernière épaisseur de bois. Des coquillages incrustés nous permettent de supposer que ce bois date de plusieurs milliers d'années avant l'histoire connue du Vaisseau-Monde. En-dessous de cette couche, il y a une substance membraneuse, proche de celle utilisée pour les voiles. Cette substance, je l'ai retrouvée dans les Cales, en creusant de la même manière. Je l'ai aussi trouvé au niveau du camp d'entrainement des phalangistes.

Cette étrange substance (...) a une composition similaire à une matière organique. Et c'est sur ce fait que repose ma théorie...

Le Professeur Murshee a trouvé la mort le jour où il devait rendre public les comptes rendus de ses recherches.

profession :

Pilote



Les jeunes à bord du Vaisseau-Monde ressentent souvent le besoin de fouler la terre ferme, ils deviennent alors phalangistes. D'autres aspirent à une vie plus spirituelle, ils adhèrent alors à un culte. Mais beaucoup de jeunes ressentent ce que l'on nomme "l'appel des Voiles" : ils veulent diriger le Vaisseau-Monde. Pour eux, une seule possibilité : devenir pilote. La profession revêt un caractère quasi sacré chez l'habitant moyen de la ville. Il n'est pas étonnant de voir que le doyen des pilotes est adulé par les foules des pauvres de la ville basse, car ne dit-on pas que le Créateur lui-même parla dans les conduits acoustiques de la Passerelle et fit se mouvoir le plus grand navire qui ait jamais existé ?

Quoi qu'il en soit, si beaucoup de gens rêvent de devenir pilotes, peu ont cette chance. En effet, l'école des pilotes, édifice imposant qui se situe dans la Passerelle du Mât d'artimont, n'accueille qu'une trentaine de jeunes par fleuve.

Pour ceux-ci, la vie va changer du tout au tout.

Ils éliront domicile dans la Passerelle ou dans l'un des châteaux de hune et ils ne redescendront que rarement en Ville. L'enseignement qu'on leur prodigue touche à beaucoup de domaines. Bien sûr, il leur faut acquérir toutes les connaissances de navigation que doit maîtriser un pilote de navire. Mais en plus, on leur enseigne bien des techniques spécifiques au Vaisseau-Monde. Par exemple, on leur apprend à organiser les kilomètres de voilures pour capter le mieux possible le vent quelquefois aléatoire des élémentaires. Dans cette tâche, les pilotes doivent tenir compte de la résistance des poulies et des câbles, ainsi que la résistance de la voilure elle-même, pour répartir au mieux les contraintes des actions le long des mâts.

Pour coordonner tout cela, un système de communication efficace doit relier les mâts. Il y a pour cela des signaux dans chaque mât. Des brasiers (continuellement entretenus et sévèrement gardés) dont la lumière, canalisée et amplifiée par des miroirs-cristaux, fournissent une intensité suffisante pour qu'avec un système de cache occultant la lumière, on puisse établir un code de communication. La connaissance de ce langage fait aussi partie de l'enseignement prodigué aux futur pilotes. Outre ce code, ces derniers doivent connaître les formules et incantations qui permettent d'actionner les Caissons de Nage, ainsi que le gouvernail. Ces formules ne sont pas écrites, mais apprises oralement. Les plus courantes sont connues de tous les pilotes, mais les formules de mouvement rapide ou de cadences soutenues ne sont connues que par les timoniers qui dirigent ce titanesque Vaisseau-Monde.

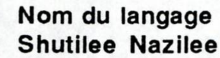
Il y a aussi une chose que peu de gens savent, c'est l'importance de la cartographie des pilotes. En effet, depuis des mers et des mers, les pilotes répertorient tous les océans que le Vaisseau-Monde sillonne. Lorsque celui-ci change d'univers, (voir le scénario "Les mystères de la Proue" page 42) les cartographes recherchent dans leurs archives classées par repères stellaires, pour voir si le Vaisseau-Monde n'est pas déjà passé par là. Il arrive quelquefois, effectivement, que dans son périple sans fin, le Plus Grand Navire visite deux fois le même univers. Le choix du chemin est alors plus facile et les endroits dangereux (hauts-fonds, côtes anciennement ravagées par le Vaisseau-Monde...) sont évités.

Au bout de plusieurs fleuves, les élèves qui passent avec succès l'ensemble des épreuves deviennent pilotes à part entière et ils auront peut-être la chance un jour de diriger le Vaisseau-Monde. ●



Tenue de Sortie des Elèves Pilotes.

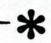
Guide Linguistique





Nom du langage	Utilisation
Shutilee Nazilee	Idiome liturgique et langue des textes sacrés d'Ikaa, comme des religieux de la Sirène céleste et de quelques citadins érudits (cf extraits du Shutilee Murmurith).
Wana Dwarwa	Dialecte (Wana) et langage gestuel (Dwarwa) du culte de Raï na Torequondë, connu seulement des moines du mât de misaine.
Armel Vish	Parler commun, enseigné aux aventuriers par les "inculqueurs positroniques de Volodian" en service chez Morshentoï . 80% Des habitants du Vaisseau-Monde le comprennent et le parlent.
Gala Froot	Argot des bas-fonds parlé par le peuple miséreux, les mercenaires et les voleurs. C'est une déformation de l'Armel Vish complété par quelques locutions inédites: "Ya glosé flanchava I kuria sussumith Armel Vish" signifie : "Reluque le baltringue à la tronche de sardine, l'entrave que dalle à l'argomuche !" Une traduction littérale en Armel Vish donnerait : "Ovia Gloss flanachevar ilkarik sum sussuri galahar", soit : "Observe l'individu à l'air bizarre, il ne semble rien comprendre au parler vulgaire." 95% des habitants de la Ville Basse l'utilisent. 20% d'entre eux ne comprennent que cela.
Skoot Fasterass	Langage secret exclusivement gestuel des espions phalangistes.
Shoba Fliss	Pâtois des pêcheurs et des mariniers en général. Le Shoba Fliss, bâti à partir de termes techniques est utilisé aussi par les timoniers et par les responsables religieux s'occupant des manoeuvres des voilures.
Ibonis Kafkoolï er	Langue ancienne pratiquement inusitée dont l'Armel Vish serait une version simplifiée et épurée. L'Ibonis est considéré par certains comme la langue des créateurs du Navire. Nul n'a jamais pu prouver cela.

Toutes ces langues à l'exception du Skoot Fasterass et du Wana Dwarwa peuvent être apprises en plusieurs jours de boisson, dans la bibliothèque liquide du temple d'Ikaa. La durée et la qualité de cette étude sont laissés à l'appréciation du MJ qui les adaptera à son propre système de jeu. L'Ibonis Kafkoolï er requiert une intelligence de 16 au moins. Les autres langues sont accessibles à tout personnage moyen sachant déjà lire et écrire.



JURONS ET EXCLAMATIONS COURAMMENT UTILISES SUR LE VAISSEAU-MONDE

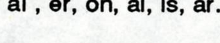
- Par-Suûl-celui-que-rien-n'assèche !
- Par la magie du crâne !
- Par les mille mers !
- Par les mystères de l'avant !
- Par l'ombre de la tâche !
- Par Yerulibaz au long nez !
- Par le Mal blanc !

PARLEZ-VOUS L'ARMEL VISH ?

Des marins doivent se faire entendre dans la tempête. Le parler commun du Navire est donc une langue sonore et riche en voyelles. Pour vous familiariser avec ses consonnances, voici un petit lexique :

vaë : beaucoup ; *lan* : l'arbre ; *vaëlan* : forêt ; *nan vaëlan :* le bois de l'ombre ; *oder :* la route ; *attul* : bravo ; *trepo :* le port ; *raï ntos :* la victoire ; *Kandar :* le vaisseau ; *Kandaroï* : le timonier ; *Star :* la force, le pouvoir ; *Stalar :* l'épée ; *Storin :* la falaise ; *Kan :* le lieu ; *stalarshan :* le lieu où l'on commande (palais d'un gouvernant, tente d'un général,...).

Si vous avez besoin d'un mot nouveau, essayez différentes combinaisons entre les syllabes de cette liste : raï n, vaë, kan, star, nan, laër, lan, dal, men, oï , os, aï , er, on, al, is, ar.



Ce scénario est une découverte du Vaisseau-Monde par des aventuriers expérimentés (6-8 à AD&D) qui se retrouvent à bord sans le savoir. Ils se matérialisent, nus et sans armes, dans les profondeurs du Plus Grand Navire. Des ténèbres de la cale aux brouillards de la Surface, la nuit sera longue ! L'aventure apporte aussi de nombreuses précisions sur l'organisation de la vie à bord et les créatures qui hantent les ponts .



LA LONGUE NUIT

PROLOGUE

Au début du scénario, les PJ ne se trouvent pas à bord du Navire mais dans leur monde d'origine : la Terre du XX° siècle, le monde de Greyhawk ou n'importe quel autre. L'aventure commence le jour où les PJ sont embauchés par la *Compagnie Intermondiale Morshentoï et Morshentoï*. M & M possède des bureaux dans tout le Multivers. Chaque agence est équipée d'un transmetteur de matière qui permet de voyager entre les mondes. Le fonctionnement de cet appareil est basé sur le principe de *Wern-Jakubowitzc*, dont voici l'énoncé simplifié : *"Une inversion brutale de la polarité des orgones provoque une distorsion localisée des fibres du cosmos".*
Il en résulte que SEULE LA MATIERE VIVANTE PASSE DANS LE TRANSMETTEUR. En conséquence la firme Morshentoï doit restreindre ses activités au trafic de mercenaires, au commerce des esclaves, des animaux, des plantes exotiques et des drogues biologiques. Une agence peut également transmettre un message en le tatouant sur la peau d'un animal vivant.

La Compagnie emploie du personnel fixe : directeur d'agence, secrétaire, manutentionnaires... et du personnel itinérant. Les PJ appartiennent à cette deuxième catégorie : ils voyagent d'un univers à l'autre pour inspecter les agences.

Leur première mission va les conduire sur le Vaisseau-Monde.

EMBAUCHE DES PJ

Appel de Cthulhu : Il est possible de faire jouer toutes les aventures sur le Navire avec les règles de l'Appel. Vous trouverez plus bas quelques indications pour introduire les investigateurs dans un univers médiéval-fantastique.

New-york, année 20. Sous la raison sociale Morshen LTD, la Compagnie Morshentoï occupe un petit immeuble de la banlieue New-Yorkaise. On soupçonne ses dirigeants d'être mêlés à des activités illégales : prostitution, location d'hommes de main et de tueurs à gages.

Les PJ s'infiltrent dans l'organisation pour le compte de la police. Une fois embauchés, ils subissent un entrainement intensif dans les caves de l'immeuble Morshen. Au programme :
- Apprentissage sous hypnose d'une vingtaine de langues plus étranges que le chinois ou l'esquimau.
- Techniques de survie
- Combat à mains nues
- Maniement des armes médiévales (épée, masse d'arme, etc).

Les instructeurs des PJ sont compétents mais peu bavards. Ils ne révèlent pas d'où ils tiennent leur savoir ni où ils ont reçu leurs cicatrices.

Avant leur première mission, les PJ vont chez le dentiste. Toutes leurs dents malades sont dévitalisées, car les plombages ne passent pas dans le transmetteur.

AD&D / Stormbringer : dans les univers d'heroic-fantasy, la Compagnie Morshentoï a pignon sur rue. Ses bureaux sont situés dans une somptueuse tour de marbre, au coeur d'une grande ville. Pour un aventurier, c'est une chance de travailler pour une firme si prestigieuse. Les PJ sont embauchés parce qu'ils sont bons combattants ou possèdent d'autres talents exceptionnels.

On prévient les personnages qu'ils ne pourront emporter aucun objet en mission : pas d'objets magiques, de livres de sort ni de composantes pour les personnages d'AD&D.

DEPART VERS L'INCONNU

La compagnie Morshentoï possède un bureau sur le Navire. Le responsable local envoie ce message à l'agence où s'entrainent les PJ :

"Traversons crise grave. Envoyez-nous de toute urgence quelques hommes de confiance."

Les personnages sont désignés car ils connaissent une langue très proche de celle parlée sur le Navire. Mais ils ignorent jusquà l'existence du Vaisseau-Monde et dans la hâte du départ, leurs supérieurs ne leur donnent AUCUNES INFORMATIONS SUR LEUR MISSION NI SUR L'UNIVERS OU ILS SE RENDENT :
"Pas le temps de répondre à vos questions. A votre arrivée, notre agent local vous expliquera tout."

Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu : au lieu de se matérialiser dans les bureaux de l'agence du Navire (qui se trouvent dans la Ville, à la surface du pont), les PJ arrivent 1000m plus bas, dans les ténèbres de la cale. Mais n'anticipons pas. Pour l'heure, les personnages s'installent dans le transmetteur, persuadés que l'appareil est fiable. La porte se referme derrière eux. Au plafond, un cristal bleu scintille au milieu d'un entrelac de fils dorés. Les parois d'acier poli renvoient sa lumière qui palpite, augmente en intensité et devient insoutenable... Soudain le cristal s'éteint et le sol se dérobe sous les pieds des PJ. Après une courte chute dans le noir, ils se reçoivent sans dommages sur un sol meuble. La température est tiède, une vague odeur de pourriture flotte dans l'air.

Les personnages ne peuvent deviner qu'ils se trouvent dans la cale d'un navire. En effet :
- Si un PJ est capable de voir dans l'obscurité, il est privé de son pouvoir pendant quelques heures (sans doute un effet de son passage dans le transmetteur...)
- Les personnages ne sont pas tombés sur le plancher de l'entrepont mais sur l'épaisse couche d'humus qui le recouvre.
- Aucun mouvement n'est sensible : ni tangage, ni roulis. Les PJ arrivent à bord par une nuit de brouillard et de calme plat. Le Navire dérive au gré des courants, rames levées et voiles fasseyantes.

LE VENTRE DU NAVIRE

Les personnages progressent à tâtons et n'ont aucun point de repère. Pour le Maître de jeu et pour lui seulement, indiquons où se trouvent les PJ : sur l'Entrepont Inférieur, près du Grand Mât et en-dessous du Port. Des rochers de toutes tailles jonchent le sol. Ils s'accumulent contre la paroi babord pour former "la Côte Infernale". Consultez les plans E1 et P1 pour situer les lieux (les plans qui figurent sur l'excart sont notés E1, E2, etc, ceux qui accompagnent ce scénario P1, P2, etc). Parmi les situations suivantes, choisissez celles que vous préférez :

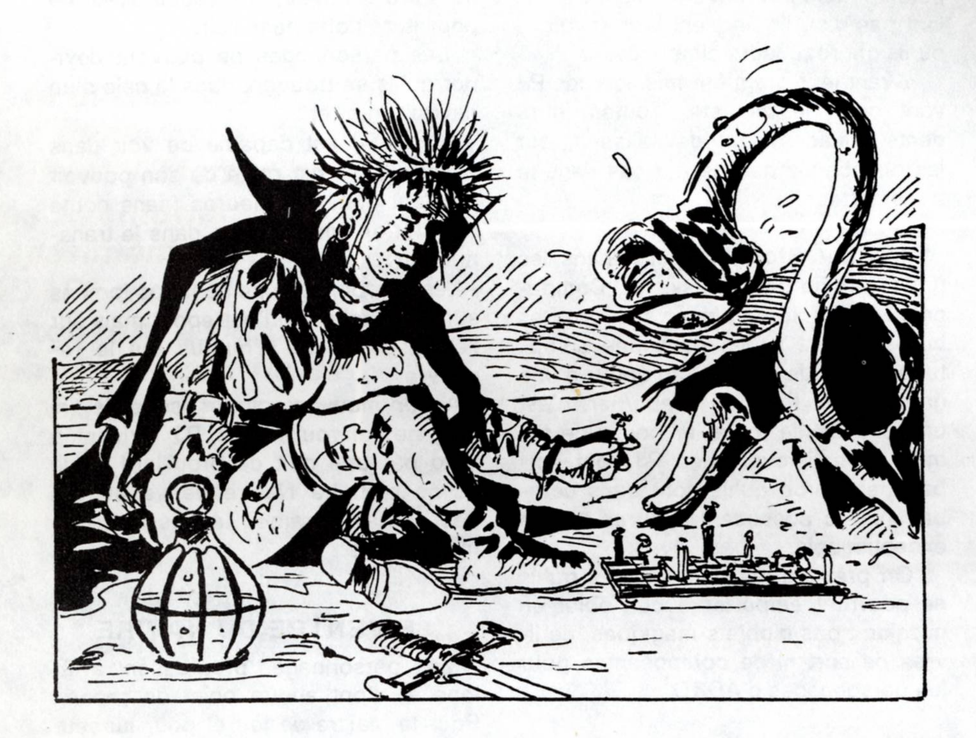
1) Un PJ bute sur un cerceuil de bronze. On peut ouvrir le cerceuil en le hissant sur un amas de rocher et en le laissant tomber. Il contient des ossements, un bouclier, une épée et un poignard. Avec un peu de chance, les armes sont intactes.

2) Les personnages rencontrent une paroi de bois : c'est le Grand Mât. S'ils longent la paroi, ils passent devant une porte secrète. Elle permet d'accéder à l'intérieur du mât, mais il est presque impossible de l'ouvrir sans matériel.

3) Le sol tremble : un troupeau de *maflosaures* (voir encadré) charge les PJ. Ceux qui se mettent à l'abri derrière un rocher sont sauvés, les autres doivent réussir un jet de *chance* pour ne pas être piétinés (pour AD&D, tirez un jet sous la dextérité).

4) Une meute de *diables-sauteurs* (voir encadré) poursuit les maflosaures. Le chef de meute repère les PJ...

5) Un pieu de bois sculpté est fiché dans le sol. Si la main d'un PJ touche



le pieu, une voix sort de terre. Elle ordonne : "Tire ! Moi je pousserai..." Le PJ doit réussir un jet sous le *Pouvoir* (pour AD&D, un *jet de protection* contre la magie) ou obéir à la voix. Arracher le pieu libère un vampire enterré à deux pieds de la surface. Le mort-vivant se relève dans une gerbe de terre pulvérisée et attaque le PJ.

6) En contournant un rocher, les personnages aperçoivent une faible lueur. Elle provient du camp d'*Olfried le Tueur de Vampire.* Ce dernier vient de quitter les lieux. Distrait, il a laissé une chandelle se consumer sur le crâne qui lui sert de bougeoir. Le crâne s'anime à l'approche des PJ. Il oscille de plus en plus vite en claquant des machoires. A moins qu'un personnage ne se précipite pour le ratrapper, il se renverse et la chandelle s'éteint. Les PJ ont le temps de voir un rat sortir d'une orbite : il s'était introduit là pour grignoter un reste de cervelle.

En fouillant le sac d'Olfried, les PJ trouvent plusieurs chandelles mais pas de briquet.

7) Les personnages rencontrent Olfried à quelque distance de son camp. L'homme se tient accroupi devant un échiquier, sa bonne épée à portée de la main, une cage à lucioles posée à côté de lui. Un trou s'ouvre dans le sol, de l'autre côté de l'échiquier : c'est l'antre de *Flaosh, l'Abomination Gluante.*

De temps en temps, le monstre sort un oeil pédonculé pour inspecter le jeu et un tentacule pour bouger une pièce. Flaosh est à quelques coups de la victoire. Si la partie est interrompue, elle est capable de sortir de son trou pour tuer tout ce qui se trouve à portée : Flaosh prend les échecs trés au sérieux ! Quant à Olfried, c'est un brave homme malgré son allure inquiétante. Il s'habille avec les dépouilles d'un vampire qu'il a tué : un habit rouge sang et une cape noire à col montant.

Olfried ne remonte jamais en surface. Il consacre son existence à la destruction des morts-vivants qui hantent les cales. Sa seule distraction est de jouer aux échecs avec Flaosh. Il lui a apprie les règles, mais le monstre, plus doué que lui, le bat régulièrement.

8) Les PJ rencontrent un groupe de chasseurs. Ces hommes habitent la ville mais leur métier les oblige à faire de longues expéditions dans la cale. Ils chassent le maflosaure pour sa graisse et la *panthère blanche* pour sa fourrure.

Les chasseurs ne demandent qu'à renseigner les personnages mais leurs réponses sont ambigûes : dans leur langue, le Navire s'appelle "le Monde", entrepont se dit "sol", mât est synonime de "tour"...

"Où sommes nous ?

- Dans les profondeurs, bien sûr ! Vous devez traverser deux "sols" pour rejoindre la surface. Méfiez-vous des phalangistes : ils capturent les voyageurs et les réduisent en esclavage. Mais une fois en ville, vous n'aurez plus rien à craindre d'eux..."

Les chasseurs connaissent la compagnie Morshentoï :

"Leur comptoir se trouve en ville. Ils nous achètent des animaux vivants : cinq mille soldars pour une panthère blanche adulte, mille pour un petit..."

VERS LA CALE A BLE (P2)

Suivant les indications des chasseurs, les PJ gravissent la côte infernale et atteignent la coque ("la Falaise de Bois" disent les chasseurs). Les personnages marchent au sommet de la côte en gardant la "falaise" à main gauche. Ils rencontrent une échelle fixée à la paroi. Elle mène vers une trappe donnant sur le double plancher qui sépare l'Entrepont Inférieur de l'Entrepont Médian. L'air y est sec, l'atmosphère étouffante. Le hurlement sinistre d'un diable sauteur pousse les PJ à ne pas s'attarder. Toujours grimpant le long de la paroi, ils atteignent une seconde trappe qui s'ouvre dans la Cale à Blé.

Cette partie de la cale est sous le contrôle des Phalanges, l'armée régulière du Navire. Avant que les PJ soulèvent la trappe lancez un D6 :

1-2-3 : la voie est libre.

4-5 : un garde se tient à proximité. Il ne s'attend sûrement pas à une attaque venue du plancher : la trappe est habilement camouflée et les Phalangistes ignorent son existence. Aux PJ d'exploiter l'effet de surprise !

6 : pas de chance, un garde se trouve juste sur la trappe...

LA CALE A BLE (voir E1 et P2)

La Cale à Blé est occupée par un échafaudage de sept niveaux construit autour d'une fosse centrale. Une rampe appuyée contre la paroi babord traverse tous les étages et débouche sur le Pont, dans l'enceinte de la Minoterie.

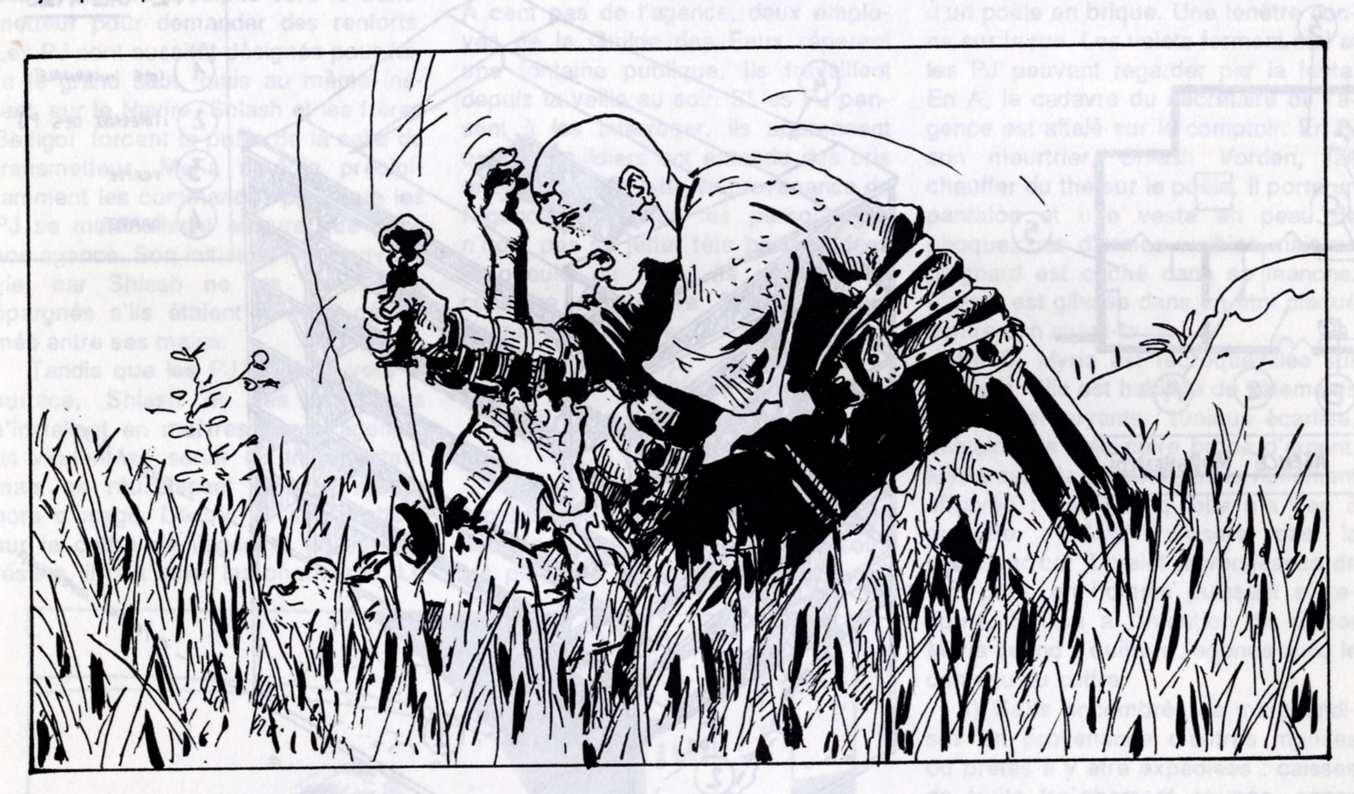
A chaque niveau de l'échafaudage, des soldats des Phalanges patrouillent seuls ou par deux. Ils portent des cuirasses en peau de rorqual, des casques d'acier, des glaives courts et des fouets glissés dans leurs ceintures. L'usage des torches étant proscrit, ils s'éclairent avec des cages à luciole.

Sous la surveillance des gardes, un contingent d'esclaves charge des sacs de blé dans des chariots tirés par des mules. Ces véhicules montent la rampe jusqu'à la minoterie. Ils déchargent le grain dans un hangar proche des moulins et repartent à vide vers la cale. Pendant ce temps, d'autres chariots quittent la minoterie pour aller livrer de la farine en ville.

En se cachant dans un chariot de

grain puis dans un chariot de farine, les PJ peuvent traverser toute la zone controlée par les Phalanges. Ils devront tromper la vigilance des gardes car la minoterie est gardée et le contenu des chariots sommairement inspecté. Si c'est un conducteur ou un esclave qui repère les personnages, peut-être se laissera-t-il convaincre de ne pas les livrer aux phalangistes.

Pour sortir de la Cale à Blé, il est également possible d'emprunter les échelles qui pendent dans la fosse centrale. On monte ainsi jusqu'au dernier étage, situé juste sous le pont. Du foin et de la paille y sont entreposés. La ventilation est assurée par d'énormes manches à air. S'ils escaladent une meule de foin, les PJ accèdent au conduit d'un manche à air et remontent jusqu'au pont.



LE CHAMP DE MANOEUVRE (voir E1 et P4)

Le manche à air débouche au sommet d'une colline qui domine les Territoires des Phalanges. Des buissons masquent l'ouverture. Les personnages les écartent et sortent à l'air libre. Ils se trouvent sur le Champ de Manoeuvre, quelque part entre le Temple de Raï na et les Faubourgs. La nuit et le brouillard cachent les mâts, le pont du navire ressemble tout à fait à une campagne en friche. Quand les PJ traversent le champ de manoeuvre, les événements suivants peuvent se produire :

1) Les PJ aperçoivent des chevaux qui broutent à la lisière d'un petit bois (la cavalerie des Phalanges laisse ses chevaux paître en liberté sur le Champ de Maneuvre).

2) Les personnages traversent le pont dans sa largeur et arrivent en surplomb de l'eau. Pas de barrière ni de garde-fou. Les PJ ont l'impression d'avoir atteint le bord du monde. Ils ne voient pas la mer qui est cachée par le brouillard.

3) Les personnages approchent de la minoterie. Ils entendent les contremaîtres crier des ordres aux esclaves qui déchargent les chariots.

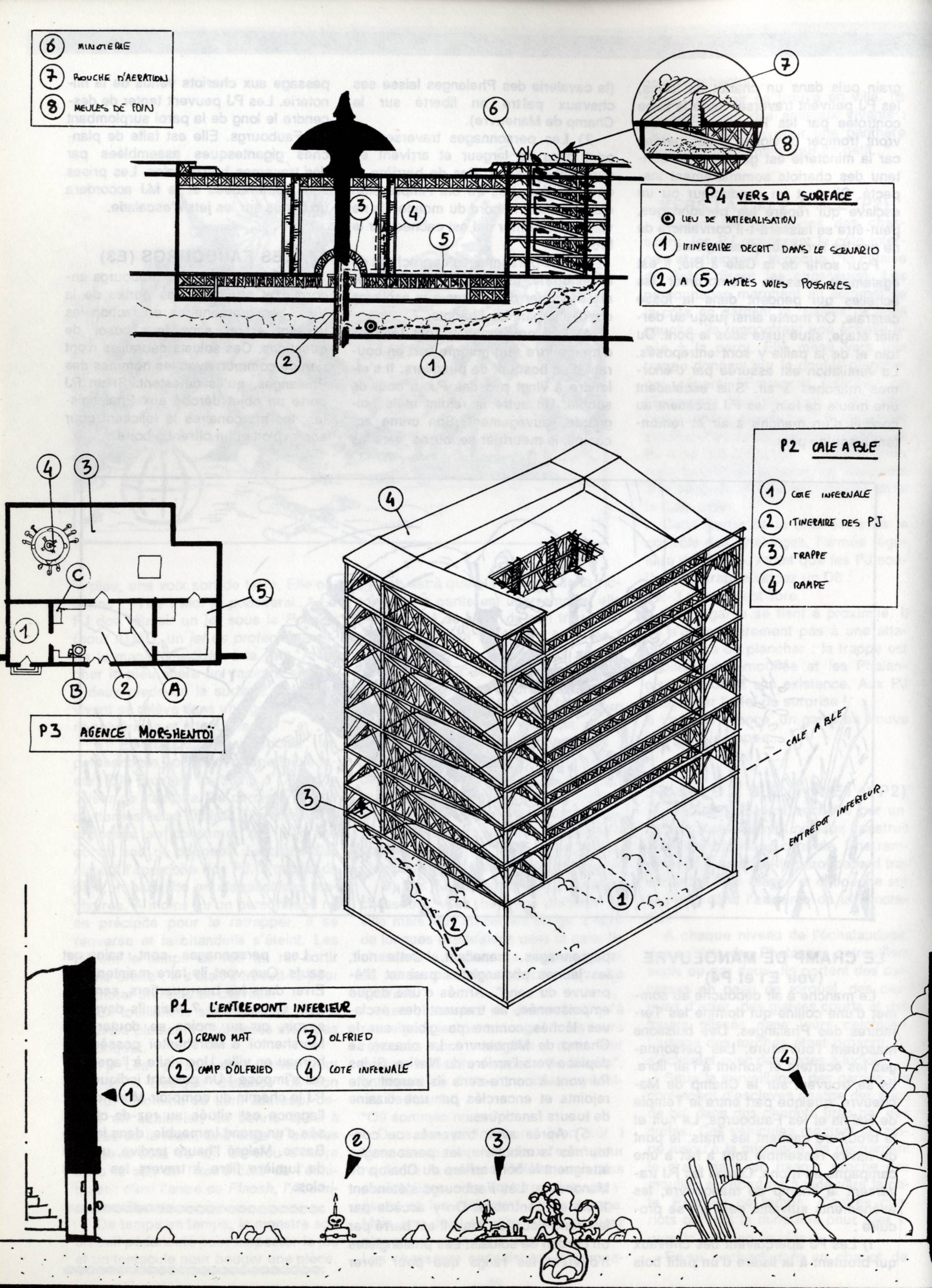
4) Les personnages sont témoins d'un meurtre : un homme sort en courant d'un bosquet de peupliers. Il s'effondre à vingt pas des PJ, à bout de souffle. Un autre le rejoint et le poignarde sauvagement. Son crime accompli, le meurtrier se tourne vers les personnages, menaçant... Cette nuit, les jeunes phalangistes passent "l'épreuve du sang". Armés d'une dague empoisonnée, ils traquent des esclaves lâchés comme du gibier sur le Champ de Manoeuvre. La chasse se déplace vers l'arrière du Navire. Si les PJ vont à contre-sens ils seront vite rejoints et encerclés par une dizaine de tueurs fanatiques.

5) Après avoir traversés ou contournés la minoterie, les personnages atteignent le bord arrière du Champ de Manoeuvre. Les Faubourgs s'étendent 100m en contrebas. On y accède par le Grand Escalier, mais il est barré par un cordon de soldats. Les phalangistes n'ouvrent les rangs que pour livrer passage aux chariots venus de la minoterie. Les PJ peuvent tenter de descendre le long de la paroi surplombant les Faubourgs. Elle est faite de planches gigantesques assemblées par des traverses horizontales. Les prises sont nombreuses et le MJ accordera un bonus sur les jets d'escalade.

LES FAUBOURGS (E3)

Les PJ traversent les faubourgs endormis et atteignent les portes de la Ville. Les mercenaires en faction les laissent entrer sans leur poser de questions. Ces soldats débraillés n'ont rien de commun avec les hommes des Phalanges, qu'ils détestent. Si un PJ porte un objet dérobé aux Phalangistes, les mercenaires le félicitent pour son exploit et lui offrent à boire.

Les personnages sont sains et saufs. Que vont-ils faire maintenant ? Errer dans les bas-quartiers, sans argent et sans but ? Mais ils devraient savoir, ou au moins se douter que Morshentoï & Morshentoï possède un bureau en ville. Une visite à l'agent local s'impose ! Un passant indique aux PJ le chemin du comptoir Morshentoï : l'agence est située au rez-de-chaussée d'un grand immeuble, dans la Ville Basse. Malgré l'heure tardive, un peu de lumière filtre à travers les volets clos.



6 MINOTERIE
7 BOUCHE D'AERATION
8 MEULES DE FOIN
P4 VERS LA SURFACE
LIEU DE MATERIALISATION
1 ITINERAIRE DECRIT DANS LE SCENARIO
2 A 5 AUTRES VOIES POSSIBLES
P2 CALE A BLE
1 COTE INFERNALE
2 ITINERAIRE DES PJ
3 TRAPPE
4 RAMPE
CALE A BLE
ENTREPOT INFERIEUR
P3 AGENCE MORSHENTOÏ
P1 L'ENTREPONT INFERIEUR
1 GRAND MAT
2 CAMP D'OLFRIED
3 OLFRIED
4 COTE INFERNALE

L'AGENCE MORSHENTOI (E2)

L'agent local est une femme qui appartient à l'une des plus nobles familles du Navire. Elle se nomme *Myridis - Myria* pour ses amis et pour le MJ.

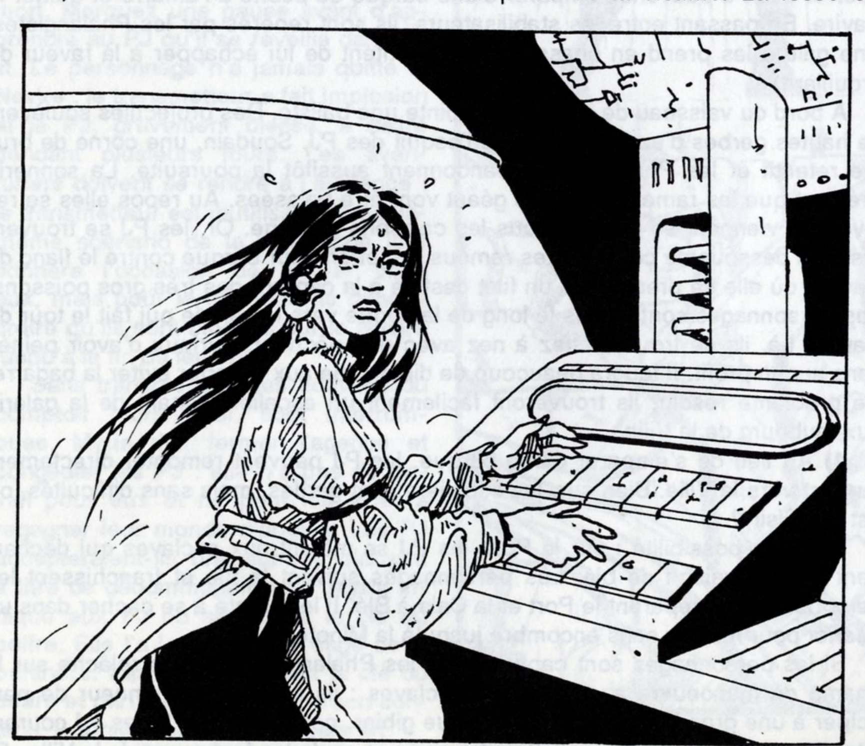
Myria dirige un personnel entièrement recruté sur le Navire : *Teodur Difloï*, secrétaire, *Shlash Vorden*, responsable de la sécurité et les trois frères *Belfigoï*, manutentionnaires et gardiens. Shlash Vorden est un fourbe. Il a décidé de trahir son employeur et de s'emparer des fonds de l'agence. Avec la complicité des frères Belfigoï, il pense qu'il ne sera pas difficile de maîtriser Myria et le vieux Teodur Difloï. Par chance Myria surprend une conversation entre Slash et ses complices. Elle se précipite vers le transmetteur pour demander des renforts. Les PJ sont aussitôt désignés pour faire le grand saut, mais au même instant, sur le Navire, Shlash et les frères Belfigoï forcent la porte de la salle du transmetteur. Myria dérègle précipitamment les commandes pour que les PJ se matérialisent ailleurs que dans son agence. Son initiative leur sauve la vie, car Shlash ne les aurait pas épargnés s'ils étaient tombés désarmés entre ses mains.

Tandis que les PJ montent vers la surface, Shlash et ses complices s'installent en maîtres dans l'agence. Ils veulent se servir du transmetteur mais ne réussissent qu'à le mettre hors d'usage. Déçus, ils se rabattent sur le coffre de l'agence. La serrure résiste, il faut scier les charnières. Le coffre n'est toujours pas ouvert quand les PJ arrivent. Dérangés dans leur travail, Shlash et ses hommes vont recevoir les intrus à coup de poignard...

Mais la providence veille sur les PJ! A cent pas de l'agence, deux employés de la Guilde des Eaux réparent une fontaine publique. Ils travaillent depuis la veille au soir. Si les PJ pensent à les interroger, ils apprennent que les guildiers ont entendu des cris et des bruits de lutte en provenance de l'agence. Prévenus les personnages n'iront pas se jetter tête baissée dans la gueule du loup. Ils peuvent au contraire surprendre Shlash Vorden qui ne les attend pas.

DESCRIPTION DES LIEUX (P3)

1) Hall : forcer la porte d'entrée ou crocheter la serrure amorce un piège dans le hall. Une trappe s'ouvre sous les pieds de la victime. La fosse est peu profonde, mais un filet gluant tombe du plafond pour empêcher le personnage de remonter.



2) Réception : une pièce austère, meublée d'un comptoir, de bancs et d'un poêle en brique. Une fenêtre donne sur la rue. Les volets ferment mal et les PJ peuvent regarder par la fente. En A, le cadavre du secrétaire de l'agence est affalé sur le comptoir. En B, son meurtrier, Shlash Vorden, fait chauffer du thé sur le poêle. Il porte un pantaton et une veste en peau de phoque, pas d'armes visibles mais un poignard est caché dans sa manche. L'arme est glissée dans un étui plaqué contre son avant-bras.

En C, Myria est recroquevillée sur un banc. Elle est habillée de vêtements coûteux et voyants : tunique écarlate, pantalon de soie noire brodé d'argent. Myria semble fatiguée, mais nullement effrayée : elle sait qu'elle n'a rien à craindre ; Slash n'osera pas la brutaliser car il craint la vengeance de son père, un homme puissant et redouté. Shlash a l'intention de libérer Myria quand il quittera l'agence avec le contenu du coffre.

3) Salle encombrée de marchandises en provenance d'autres mondes ou prêtes à y être expédiées : caisses de fruits fraîchement coupés, cages où sont enfermés des visons, des cailles, des oiseaux kuli-kuli et une panthère blanche. Les animaux dorment sous l'effet d'une drogue, mais la panthère s'agite dans son sommeil : elle ne va pas tarder à se réveiller.

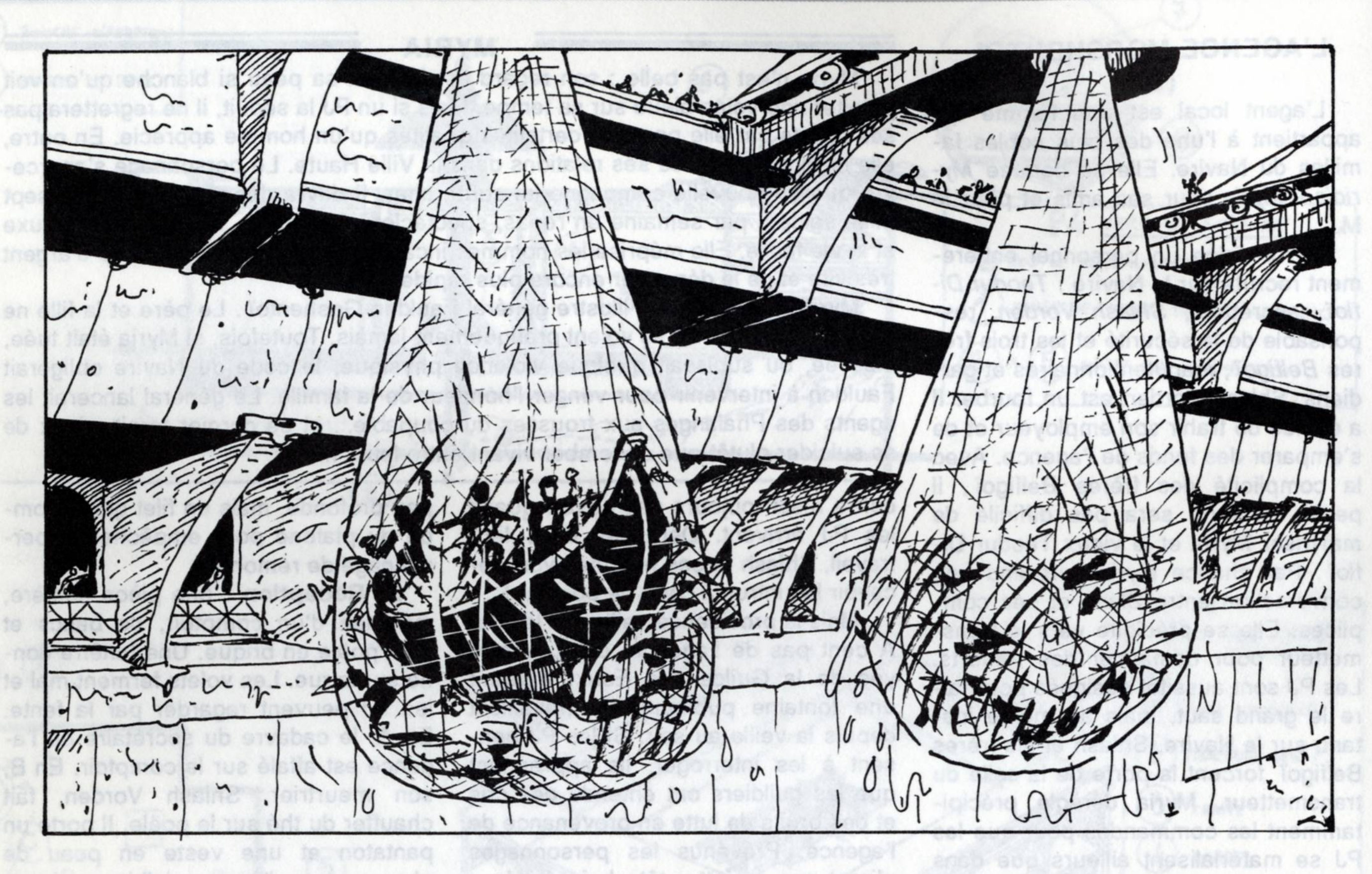
4) Transmetteur : l'appareil ressemble à celui de l'agence d'où sont partis les PJ. Les commandes sont montées à droite de la porte : leviers, curseurs, volant, écran de verre semblable à une fenêtre ouverte sur un ciel étoilé. La porte est coincée et le volant tourne à vide : les frères Belfigoï ont faussé les commandes.

5) Salle des archives où se trouve également le coffre de l'agence. Les frères Belfigoï tentent d'en venir à

MYRIA

Myria n'est pas belle : son regard est froid et sa peau si blanche qu'on voit palpiter une veine bleue sur sa tempe. Mais si un PJ la séduit, il ne regrettera pas ses efforts car elle possède certaines qualités qu'un homme apprécie. En outre, elle le fera profiter de ses relations dans la Ville Haute. Le personnage s'apercevra que sa nouvelle compagne lui coûte cher. Il devra dépenser au moins sept mille soldars par semaine en repas, spectacles, vêtements... Myria aime le luxe et la vie facile. Elle méprise les hommes incapables de gagner beaucoup d'argent très vite et de le dépenser encore plus rapidement.

Myria est la fille de l'illustre général Faulden Goshentoï. Le père et la fille ne s'aiment guère et ne se voient pratiquement jamais. Toutefois, si Myria était tuée, blessée, ou subissait quelque violence physique, le code du Navire obligerait Faulden à intervenir pour venger l'honneur de la famille. Le général lancerait les agents des Phalanges aux trousses du coupable... et ce dernier ferait mieux de se suicider plutôt que de tomber vivant entre leurs mains.



bout à la scie à métaux. Slash Vorden sait que Myria a caché la clé du coffre. Il donnerait cher pour savoir où mais il n'ose pas torturer sa prisonnière.

L'ATTAQUE DE L'AGENCE

Les PJ et les hommes de Shlash s'affrontent dans l'agence. Voici un choix de situations :

1) Le vent se lève et le Navire se met à tanguer. Le mouvement même faible suffit à gêner les PJ (malus aux dés) mais pas leurs adversaires qui sont habitués.

2) Dans le feu de l'action, un personnage heurte les commandes du transmetteur. La porte s'ouvre et une épaisse fumée noire se répand jusque dans la rue. La Guilde des Eaux intervient : les portes de l'agence sont brisées à la hâche et des hectolitres déversés par les fenêtres.

3) La lutte s'éternise. Le vacarme décide les voisins à intervenir. Les locataires de l'immeuble viennent trouver les combattants :
"Nous ne voudrions pas nous mêler d'une querelle privée mais veuillez s'il vous plait faire moins de bruit ou aller vous entretuer ailleurs. Merci de votre compréhension".

4) Malentendu : les PJ prennent Myria pour une complice de Shlash Vorden. S'ils la brutalisent, ils s'attireront de graves ennuis.

5) Le seigneur *Ander Keltanoï* frappe à la porte de l'agence. Myria lui

DE LA CALE A BLE VERS LA SURFACE

Le plan P4 vous aidera à vous repérer même si les PJ prennent une direction imprévue.

1) Cet itinéraire est longuement décrit dans le scénario. Nous n'y reviendrons pas.

2) Si les PJ parviennent à ouvrir la porte du Grand Mât, ils découvrent un escalier creusé dans le bois.

3) Les PJ doivent quitter l'escalier au niveau du Port : plus haut, les marches sont barrées par une solide grille de fer. Ils sortent du mât et débouchent sur un quai circulaire au milieu du Port (voir E4). Quelques lumières brillent de l'autre côté de l'eau : des soldats Phalangistes montent la garde devant les vaisseaux de guerre. Les PJ peuvent s'emparer d'une barque de pêche à l'amarre et quitter le Navire. En passant entre les stabilisateurs, ils sont repérés par les Phalangistes. Une galère les prend en chasse. Les PJ tentent de lui échapper à la faveur du brouillard.

A bord du vaisseau de guerre, on pointe une baliste. Des projectiles soulèvent de hautes gerbes d'eau tout près de l'esquif des PJ. Soudain, une corne de brume retentit et les Phalangistes abandonnent aussitôt la poursuite. La sonnerie prévient que les rames du Navire géant vont être baissées. Au repos elles se relèvent et viennent se plaquer sous les caissons de nage. Or, les PJ se trouvent juste en dessous de ceux-ci. Les remous projettent leur barque contre le flanc du Navire, où elle se prend dans un filet destiné à la capture des très gros poissons. Les personnages sont hissés le long de la coque vers la galerie qui fait le tour du Navire. Là, ils se trouvent nez à nez avec des pêcheurs furieux d'avoir peinés sans aucun profit. Il faudra beaucoup de diplomatie aux PJ pour éviter la bagarre. Ce problème résolu, ils trouveront facilement un escalier menant de la galerie aux faubourg de la Ville.

4) Au lieu de s'emparer d'une barque, les PJ peuvent remonter directement du Port vers la Ville. Bien sur, les escaliers sont gardés, mais sans difficultés, où est le plaisir ?

5) Autre possibilité : sur le Port, les PJ se mêlent aux esclaves qui déchargent une cargaison de blé. Les personnages suivent la file et franchissent les deux portes qui séparent le Port et la Cale à Blé. Il leur reste à se cacher dans un chariot pour monter sans encombre jusqu'à la Minoterie.

Si les personnages sont capturés par les Phalangistes, on les relâche sur le champ de manoeuvre avec d'autres esclaves : ils vont avoir l'honneur de participer à une grande chasse... en tant que gibier, naturellement. Si les PJ courent vite, ils gardent une chance d'atteindre sains et saufs les faubourgs de la Ville □

avait donné rendez-vous dans un pavillon de la Ville Haute et le jeune seigneur, inquiet, vient aux nouvelles. Il est accompagné par deux domestiques robustes.



APRES LE COMBAT

A moins d'un malentendu, les PJ vainqueurs devraient s'entendre avec Myria. Elle leur parle en toute franchise:

"Le transmetteur me semble irréparable. A votre place, je renoncerais à m'en servir." Si les PJ obligent Myria à réparer le transmetteur, l'appareil se comporte de manière capricieuse. Lancez 1d6 pour savoir ce qui arrive lorsqu'un personnage l'utilise :

1) Le personnage se matérialise dans le vide intergalactique, au coeur d'une étoile ou dans un océan de méthane liquide.

2) Son corps se dématérialise mais son esprit reste sur le Navire. Le PJ est réduit à l'état de fantôme jusqu'au jour où il parvient à s'emparer du corps d'une personne endormie.

3) Le personnage se retrouve à l'endroit précis où les PJ sont arrivés sur le Navire.

4) Le transmetteur prend feu.

5) Le transmetteur implose. L'immeuble s'effondre. Les PJ survivants doivent se frayer un chemin sous les décombres.

6) Choisissez un roman de SF dans votre bibliothèque. Le PJ se matérialise dans l'univers de ce livre. Il rencontre les héros du roman et vit une courte aventure qui se termine par sa mort. Marquez une pause avant d'apprendre au PJ qu'il se réveille dans un lit. Le personnage n'a jamais quitté le Navire : le transmetteur a fait implosion et le PJ, gravement blessé, a déliré pendant plusieurs jours. Les aventuriers doivent se rendre à l'évidence : le transmetteur est inutilisable. Le quatrième scénario de la campagne leur donnera l'occasion de rentrer chez eux, mais pour le moment, ils doivent croire qu'ils sont bloqués sur le Navire jusqu'à la fin de leur vie.

Sans transmetteur, les activités du comptoir Morshentoï sont interrompues. Myria doit fermer l'agence et congédier les PJ : elle n'a pas de travail pour eux et ne peut les aider à regagner leur monde d'origine. Les PJ accepteraient-ils une somme d'argent à titre de dédommagement ? Myria indique aux PJ où se trouve la clé du coffre. Elle l'a jetée dans la cage de la panthère. Les PJ récupèrent la clé du coffre et partagent avec Myria son contenu. Il contient cent mille soldars en



coquillages de cent (AD&D : cinquante mille soldars, quelques objets magiques, un livre de sort et des parchemins).



A LA DECOUVERTE DU NAVIRE (E2)

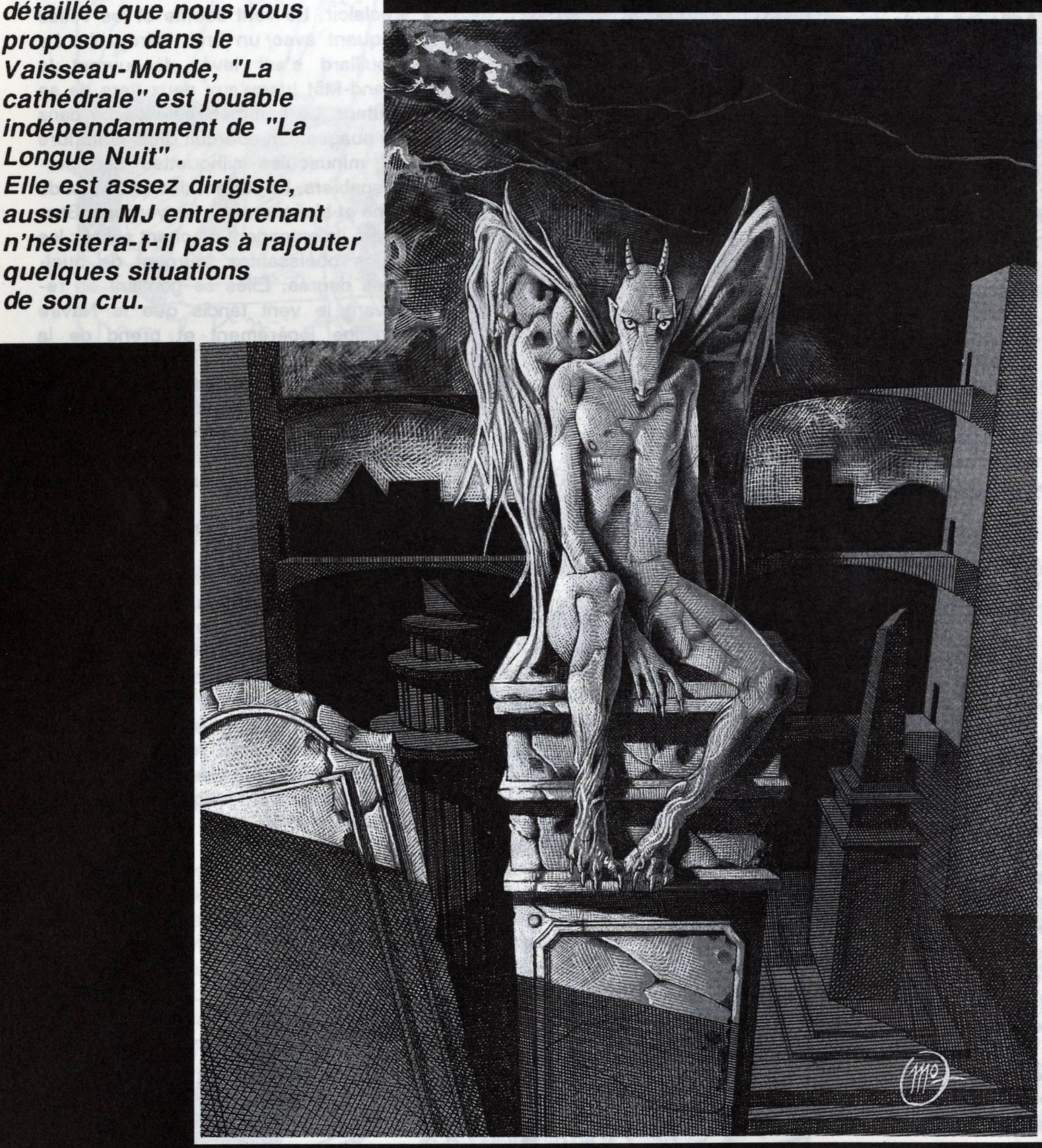
Les personnages sortent de l'agence à l'heure où le ciel commence à s'éclaicir. Le vent souffle et les voiles claquent avec un bruit effroyable. Le brouillard s'est levé, découvrant le Grand-Mât jusqu'aux deux-tiers de sa hauteur. Le sommet reste caché dans les nuages. On aperçoit dans la mâture les minuscules silhouettes des prêtresgabiers. Ils sortent des châteaux de hune et s'alignent sur les vergues. Bras levés, ils entonnent un chant sacré : les voiles obéissantes tournent de quelques degrés. Elles se gonflent en recevant le vent tandis que le Navire s'incline légèrement et prend de la vitesse.

Les rues de la ville sont pleines de gens pressés pour qui ce spectacle est familier. Mais en voyant les PJ têtes levées, ils s'attroupent et regardent en l'air. Un vieux pêcheur questionne les personnages :

"Qu'y a-t-il à voir là haut ? Un prêtre serait-il tombé ? Oui, cela arrive parfois !" Le pêcheur s'aperçoit vite que les PJ sont étrangers. Il leur propose de visiter le Port. Contre dix soldars, il les emmenera faire un tour en barque. Les personnages découvriront le Navire géant de l'extérieur et vous pourrez montrer aux joueurs les illustrations de l'excart. Si possible, remettez-leur une photocopie du plan de la Ville, car les PJ y séjourneront jusqu'à leur prochaine aventure. □



Les commandes du Navire ne fonctionnent plus.
Les PJ sont chargés d'en découvrir la cause. Pour ce faire une seule direction possible : le Fond de Cale...
Deuxième aventure détaillée que nous vous proposons dans le Vaisseau-Monde, "La cathédrale" est jouable indépendamment de "La Longue Nuit" .
Elle est assez dirigiste, aussi un MJ entreprenant n'hésitera-t-il pas à rajouter quelques situations de son cru.



LA CATHEDRALE

UN IVROGNE DANS LA NUIT

Astrabald Noï est un homme désespéré. Rien de ce qu'il a appris ou vécu ne lui permet de faire face à la situation dans toute son horreur : les commandes du Vaisseau-Monde ne répondent plus ! Le doyen des pilotes s'en est aperçu alors que, à la barre, il manipulait l'Engrenage Onarckial en marmonnant les mots rituels. Au lieu d'obliquer majestueusement vers le nord, le Navire a continué sa route plein ouest ! Noï a répété l'opération plusieurs fois, se concentrant sur les formules mystiques, sa voix rendue chevrotante par la peur. Rien n'y a fait. Le Navire n'a pas modifié sa trajectoire d'un iota. Le doyen a donné l'ordre à ses pilotes de ne rien changer à la course du Vaisseau avant son retour (afin qu'ils ne découvrent rien), puis s'est rendu - fait exceptionnel - en ville, dans la vague intention d'avertir le conseil.

En fait, paniqué par la soudaineté et la gravité de l'événement, Astrabald Noï trouve refuge dans l'alcool : il fait le tour des tavernes de la Ville Basse et finalement échoue au *Gouffre*. Imbibé de mauvais *lotus noir*, il est jeté à la rue comme un ivrogne. C'est en se trainant à moitié qu'il aboutit dans une ruelle crasseuse et déserte. Suspendus à une passerelle de la Ville Haute, trois malfrats se laissent tomber sur lui selon une technique couramment utilisée par les voleurs. Ils le battent et le dépouillent. Les râles du vieil homme meurtri attirent les Personnages - Joueurs qui le découvrent, ensanglanté et à demi assommé, au milieu d'un tas d'immondices. Noï demande aux aventuriers de l'emmener dans un endroit où il pourra récupérer. Là, l'esprit embrumé par l'alcool et ivre de reconnaissance, il se décharge de son fardeau et demande aux PJ de l'aider.

Si vous avez fait jouer à vos personnages certains des mini scénarios, il est possible qu'Astrabald Noï ait entendu parler d'eux ou qu'une connaissance commune l'ait fait. Dans ce cas il peut chercher à les contacter directement.

D'une manière ou d'une autre donc, le doyen des pilotes, écrasé par le sentiment de la catastrophe, raconte dans des termes souvent incohérents son atroce expérience. Puis, sous les questions des aventuriers, il semble se ressaisir : il étouffe ses sanglots, se redresse et leur adresse de but en blanc cette supplique :

"Vous ne pouvez pas m'abandonner. Ecoutez. Je peux vous dire où aller pour réparer le gouvernail. D'après nos histoires il se situerait dans un endroit appelé "la cathédrale", quelque part du côté du Fond de Cale. De mémoire de pilote, personne ne s'y est rendu. Mais je connais un accès. Je vois à vos manières que vous n'êtes pas nés sur le Navire. Vous souhaitez rentrer chez vous. Peut-être en découvrirez-vous le moyen dans les Entrailles qui recèlent tant de secrets oubliés. Et si vous réparez le gouvernail, je vous ferai citoyen d'honneur du Vaisseau et à ce titre vous disposerez d'un palais dans la Ville Haute, d'esclaves pour vous servir et le Conseil vous versera une rente élevée. Oh ! Acceptez, je vous en supplie !"

La curiosité et l'appât du gain doivent pousser les PJ à dire oui. S'ils refusent, conseillez-leur d'ouvrir une boulangerie : les aventures d'une bande de boulangers - pâtissiers, voilà qui doit être fascinant !



L'ESCALIER

Astrabald Noï est immensément soulagé par la promesse d'aide des PJ. Revigoré, il les presse de partir sur le champ et propose de leur fournir l'équipement nécessaire : cordes, cages à lucioles pour s'éclairer (l'utilisation des torches est prohibée), provisions, etc. A cette fin, il les emmène dans les châteaux de hûne du mât d'artimont. Il enjoint les aventuriers à ne parler de cette affaire à personne pour ne pas semer la panique à bord. Puis le doyen des pilotes conduit les PJ jusqu'à une petite pièce discrète accolée au mât. Là, il fait coulisser une porte dérobée.

"Ceci est un accès à l'escalier de l'intérieur du mât. C'est le même que nous avons emprunté tout à l'heure pour monter jusqu'à la timonerie, mais il est muré juste au-dessus : pour se rendre sur le Pont on prend l'escalier extérieur. Ce passage est connu de moi seul ; vous reviendrez par là, aussi je vais vous montrer le mécanisme d'ouverture. Je ne sais pas jusqu'où descend l'escalier. Sans doute jusqu'en bas. Rappelez-vous, le gouvernail se situe dans "la cathédrale" quelque part en Fond de Cale, à l'arrière du Navire. De cela je suis sûr. Il vous faudra donc trouver un passage. Tous mes espoirs reposent sur vous. Bonne chance !"

Astrabald Noï pousse les aventuriers par la porte qui se referme sur eux. Les cages à lucioles éclairent des marches étroites, recouvertes d'une fine pellicule de poussière. Les murs sont grisâtres et rugueux. L'escalier s'enfonce dans les profondeurs en de larges spirales régulières. Les PJ se mettent en marche précédés par le son étouffé de leurs pas.



UNE ETRANGE RENCONTRE

Au bout d'un quart d'heure de descente, les PJ butent sur un mur massif qui leur barre le chemin. L'escalier a visiblement été condamné. L'obstacle est de facture ancienne mais solide ; pas moyen de passer. Que faire ? Remonter pour emprunter l'escalier du Grand Mât ? Mais la Cathédrale est à l'arrière et rien ne prouve qu'il existe un passage entre la poupe et le centre du Navire (il n'en existe pas, c'est muré partout). La solution se trouve quelques marches au-dessus du mur : un passage secret aménagé dans la paroi du mât donne sur l'Entrepont Supérieur. N'ayant pas été utilisé depuis des siècles, il est particulièrement difficile à découvrir, mais dans l'intérêt de l'aventure, les PJ finissent par le dénicher.

Les aventuriers débouchent donc dans l'Entrepont Supérieur (ce qu'ils ne savent pas forcément). Cette partie des Entrailles (nom générique que donnent les habitants du Navire aux Cales) n'offre qu'un spectacle bien banal. L'obscurité percée par la lumière clignotante des lucioles ne révèle que l'habituel tapis d'humus, parsemé de quelques fantomatiques monticules surmontés par des *Arbres de Fer*, ces arbustes qu'on trouve partout dans les Entrailles et dont les branches sont rigides comme l'acier.

Les aventuriers ont à peine fait quelques pas à l'extérieur du mât qu'une voix les interpelle : *"Est-ce le rêve, la réalité ou bien sommes-nous toujours en Enfer ?"* L'homme qui a parlé ainsi d'une voix atone chargée d'un fort accent offre un aspect étrange : grand, il est vêtu d'un costume de marin déchiré à certains endroits et recouvert d'une mousse verdâtre. Une casquette dissimule des yeux caves et révulsés. Une forte odeur de marée et de quelque chose d'autre d'indéfinissable émane de toute sa personne. Il marche nu-pieds et ne porte pas d'arme ni d'équipement d'aucune sorte. Il reste debout, formidablement rigide et fixe les aventuriers. Il dit : *"Quelle sorte de prisonniers êtes-vous ?"* Son accent vient de ce qu'il articule très mal. Il reste indifférent aux questions des PJ et se contente de répéter les mêmes paroles.

Subitement un grondement sourd se fait entendre. L'homme se retourne lentement pour regarder autour de lui (il fait cela étrangement, non pas en pivotant du buste mais en effectuant

un tour sur lui-même) puis dit de sa voix curieusement sans infléxions : *"les chiourmes"*. Le bruit se rapproche et bientôt les PJ distinguent à l'orée du cercle de lumière trois énormes chiens noirs, décharnés, hauts comme des dogues. De leur gueule impressionnante coule une bave aussi rouge que leurs yeux. Ce sont des Démons-Chiourmes à la poursuite du mort-vivant échappé des Caissons de Nage (cf encadré).

Si les aventuriers ne tentent aucun acte hostile, les chiens se contentent de repartir avec l'évadé. A la moindre provocation, que les PJ tentent une attaque ou essayent simplement de venir en aide au marin, les chiourmes se déchainent : cela fait longtemps qu'ils n'ont pas goûté à de la chair humaine bien fraî che...



LES ENTRAILLES DES ENTRAILLES

Pendant l'éventuel combat avec les Démons-Chiourmes, le marin disparait. Bientôt les chiens survivants abandonnent les PJ qui se révèlent des proies difficiles et partent à sa poursuite. Les aventuriers se retrouvent seuls, l'estomac encore noué par la peur. Ils continuent leur exploration, toujours à la recherche d'une écoutille ou d'un passage vers le bas. En s'approchant d'un des petits monticules aperçu plus tôt, ils s'apercoivent que celui-ci, en-dehors de l'arbuste qui le domine, semble être artificiel. De plus, une ouverture d'environ 1m20 de diamètre, grossièrement obturée, apparait sur le flanc. Les autres monticules sont identiques. Une galerie part de chacun d'eux. Elle est creusée dans le plancher de 8 à 10 mètres d'épaisseur qui sépare chaque Entrepont.

Les aventuriers ne tardent pas à s'enfoncer dans l'un des tunnels. La progression est difficile. Il faut avancer en rampant ou à genoux ; les aspérités de la paroi (qui est faite de la même matière grise et rugueuse que l'escalier du mât d'artimont) déchirent les vêtement et causent de nombreuses petites égratignures. Les PJ débouchent soudain sur un croisement : une autre galerie part sur les côtés, tandis que la leur continue tout droit. Ils doivent choisir leur direction et devront renouveller ce choix assez souvent : ils se sont aventurés dans un vrai petit labyrinthe.

Ce dédale de galeries n'est rien d'autre que le repaire d'une famille de Taupes Blanches (cf créatures des cales) installée ici depuis des générations. Les monticules ont été construits par les animaux et constituent leur accès à l'Entrepont. Selon la meilleure tradition des animaux fouineurs, certains tunnels se finissent en cul-de-sac où sont aménagés des terriers douillets. C'est évidemment là qu'on a le plus de chances de rencontrer des spécimens. Nous conseillons aux Maî- tres de Jeu d'improviser un réseau de galeries au fur et à mesure de l'avance des personnages. Plus ce sera embrouillé, mieux ce sera.





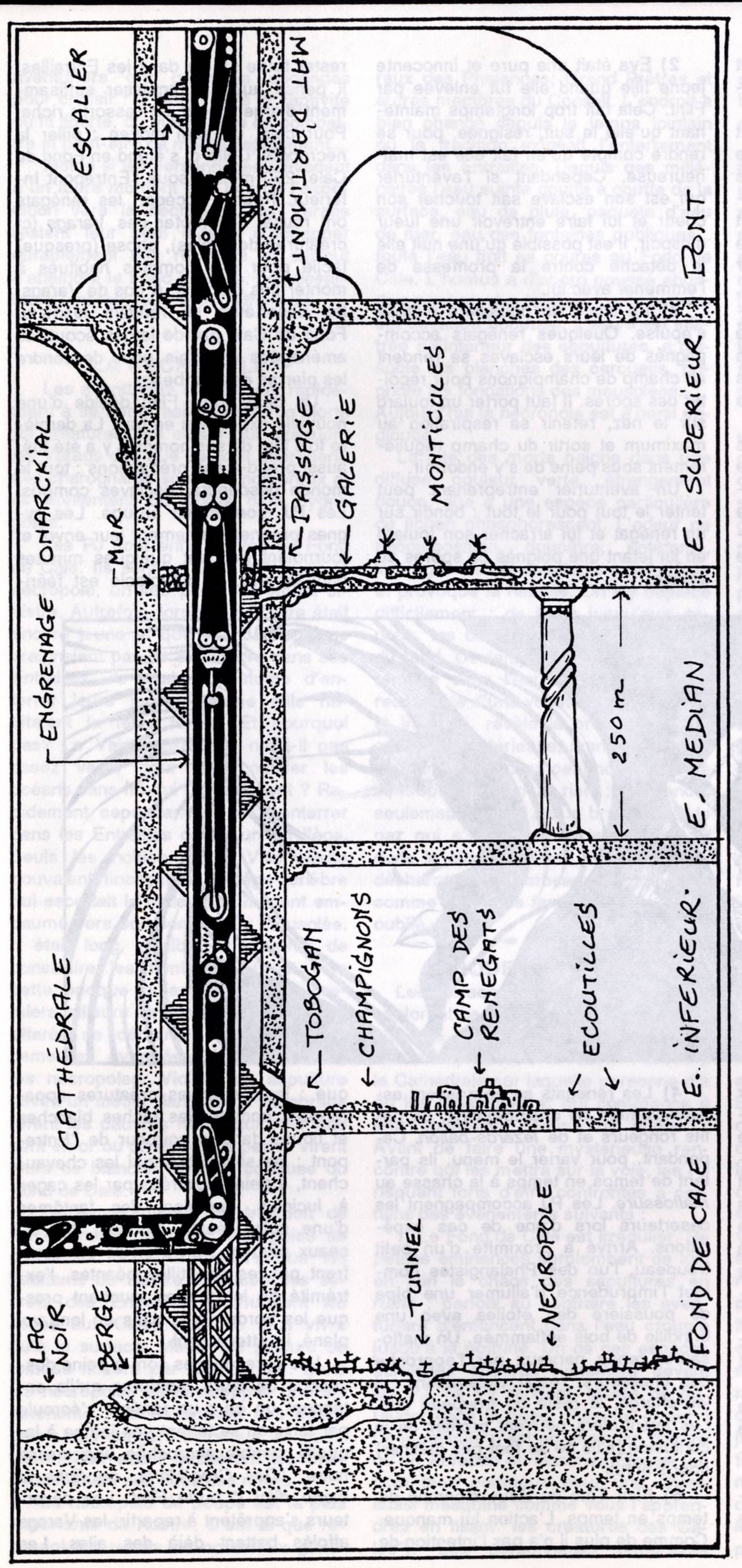
Une galerie constitue pourtant le salut des PJ. Elle mène au mât d'artimont et débouche sur l'escalier, endessous de l'endroit où il est muré. Il est peu probable cependant que les aventuriers y parviennent sans avoir rencontrer au préalable quelques Taupes Blanches attirées par le bruit des PJ rampant dans les galeries.



PIEGE DANS L'ESCALIER

C'est avec le sentiment d'avoir évité le pire que les personnages se retrouvent de nouveau dans l'escalier. La descente peut continuer. Les premières marches sont couvertes de déjections de Taupes. Plus loin les PJ retrouvent l'aspect habituel : parois rugueuses et couche de poussière. De loin en loin ils découvrent des crochets rouillés qui servaient manifestement à accrocher les cages à lucioles.

Au bout d'un certain temps le personnage ayant le meilleur sens de l'orientation estime que la petite troupe a dépassé l'Entrepont Médian. Tout semble donc finalement se dérouler pour le mieux... lorsque les PJ perdent l'équilibre. L'aventurier de tête a posé le pied sur une marche piégée. Peu après toutes les marches, grâce à un ingénieux mécanisme dissimulé sous le sol, se rabattent : l'escalier devient une pente glissante. Les PJ, surpris et n'ayant rien à quoi se rattraper, glissent sur plusieurs dizaines de mètres, de plus en plus vite. Au détour d'une spirale, ils découvrent avec horreur un mur qui barre l'escalier. Celui-ci a cependant été détourné par une brêche aménagée dans la paroi extérieure. Les personnages sont propulsés par ce toboggan improvisé hors du mât. Ils tombent de trois mètres de haut au milieu d'un champ de fongus opiacé. Là, ils s'endorment.



FLINT TÊTE DE BOUC

Le piège dans l'escalier date d'une époque immémoriale. Un savant prétendrait sans doute qu'il fut aménagé lors de la construction du Vaisseau. Toujours est-il que c'est Flint Tête de Bouc et sa bande de renégats qui l'a découvert, réactivé et amélioré par la culture des fongus.

Il s'agit d'une variété de champignons qui pousse à peu près partout dans les Entrailles. Grande (environ 60cm), blanche, la "poussière d'étoile" comme on la nomme a la faculté d'émettre des spores aux propriétés soporifiques et hallucinogènes certaines. Les habitants du Navire ont l'habitude de récolter ces spores, un foulard sur le nez pour se protéger, et d'en fabriquer un tabac absorbé dans de grandes pipes en écailles de poisson. Les adeptes du culte de Raï na voient d'un assez mauvais oeil cette pratique. Le choc des personnages tombant au milieu du champ de champignons provoque le dégagement d'un petit nuage de spores qui a toutes les chances de provoquer chez eux un sommeil profond.

Flint Tête de Bouc qui a manigancé tout cela est un officier des Phalanges déserteur. A la suite d'un raid, il ramena d'un temple pillé une jeune vierge superbe qui avait dédié sa vie et son âme à un dieu dont Flint n'avait cure. A son retour à bord la fille lui fut enlevée par son capitaine qui avait semble-t-il certains projets pour elle. Fou de rage, Flint assassina son supérieur dans son lit et prit la fuite, accompagné d'Eva et de quelque-uns de ses hommes. A la suite de nombreuses péripéties, il parvint à découvrir un chemin jusqu'à ce coin de l'Entrepont Inférieur près du mât d'artimont où il s'est établi.

Flint Tête de Bouc est un géant de près de deux mètres. Humanoide, il a véritablement la tête d'un bouc, barbichette comprise. Deux petites cornes en spirale surmontent des yeux au regard cruel. Sa troupe passe son temps à chasser, à monter les Varags, à piller la nécropole (rarement car c'est très dangereux) et surtout à fumer la poussière d'étoile.

*

ESCLAVES !

Que les personnages réussissent ou non à freiner leur chute dans l'escalier, ils débouchent dans le champ de champignons. Là deux cas sont possibles : soit ils résistent au pouvoir soporifique des fongus, soit ils s'endorment. De toute façon, Flint et ses hommes qui ont leur camp non loin du

mât sont attirés par le bruit et arrivent en courant. Les PJ sont faits prisonniers.

Flint est ravi : il ne lui manquait plus que des esclaves pour atteindre au bonheur absolu. Les aventuriers sont fouillés, leurs armes et leurs objets de valeur confisqués. Puis ils sont répartis entre les membres de la petite troupe : un esclave (le plus fort) pour Flint, un autre (le plus laid) pour Eva. Quant aux autres, ils sont partagés entre les six compagnons de Tête de Bouc. Les PJ ont en permanence les jambes attachées entre elles par des chaînes. Le "propriétaire" de chaque personnage détient les clés.

Le principal souci des aventuriers va être de s'évader. Voici un choix de situations où l'opportunité va s'en présenter. A noter que si la tentative échoue, Flint fera exécuter le responsable en l'obligeant à sauter par une écoutille.

2) Eva était une pure et innocente jeune fille quand elle fut enlevée par Flint. Cela fait trop longtemps maintenant qu'elle le suit, résignée, pour se rendre compte qu'en fait elle est malheureuse. Cependant si l'aventurier qui est son esclave sait toucher son coeur et lui faire entrevoir une lueur d'espoir, il est possible qu'une nuit elle le détache contre la promesse de l'emmener avec lui.

3) Le stock de poussière d'étoile s'épuise. Quelques renégats accompagnés de leurs esclaves se rendent au champ de champignons pour récolter des spores. Il faut porter un foulard sur le nez, retenir sa respiration au maximum et sortir du champ régulièrement sous peine de s'y endormir.

Un aventurier entreprenant peut tenter le tout pour le tout : bondir sur un renégat et lui arracher son foulard en lui jetant une poignée de spores au visage.

rester toute sa vie dans les Entrailles, il pense aussi à ramasser suffisamment d'argent pour en ressortir riche. Pour cela, un seul moyen : piller la nécropole. Celle-ci s'étend en Fond de Cale, 250 mètres sous l'Entrepont Inférieur. Pour y accéder, les renégats ont réussi à dompter des *Varags* (cf créatures des cales), chose (presque) facile pour des hommes habitués à monter des dragons. A dos de Varags, les déserteurs se rendent jusqu'au Fond de Cale par de larges écoutilles aménagées autrefois pour descendre les pierres des tombeaux.

Un beau jour, Flint décide d'une nouvelle expédition en bas. La dernière fois l'un de ses hommes y a été tué, aussi prend-il ses précautions : tout le monde descendra, esclaves compris. Les PJ montent en croupe. Les cygnes prennent lentement leur envol et tournoient pendant quelques minutes dans les airs. Le spectacle est féérique : les immenses créatures apparaissent comme des taches blanches et floues dans la noirceur de l'Entrepont ; les silhouettes qui les chevauchent, à peine éclairées par les cages à lucioles, semblent des fantômes d'une autre réalité. Soudain, les oiseaux piquent ; un à un ils s'engouffrent par les écoutilles béantes, l'extrémité de leurs ailes touchant presque les bords. Puis, dans un long vol plané, ils atterrissent.



1) Flint et ses hommes, pour fêter la capture de leurs esclaves, organisent une de leur habituelle orgie de poussière d'étoile. Ils s'installent autour d'une grande cage à lucioles et bourrent leur pipe de tabac opiacé. Ils en offrent aux PJ sans leur dire de quoi il s'agit. Puis ils commencent à fumer en riant. A la fin de la première pipe les conversations se font plus silencieuses. Au bout de la deuxième, les renégats sombrent dans une torpeur déchirée de visions grotesques et multicolores.

Les aventuriers qui ont refusé de fumer ont été ligotés. Cependant, déjà sous les effets de la drogue, les déserteurs n'ont pas serré les liens trop fort. Les PJ tiennent une chance de se libérer, de subtiliser les clés de leurs chaînes et de s'enfuir.

4) Les renégats se nourrissent essentiellement de champignons, de petits rongeurs et de *lézards-ballon*. Cependant, pour varier le menu, ils partent de temps en temps à la chasse au *Maflosaure*. Les PJ accompagnent les déserteurs lors d'une de ces expéditions. Arrivé à proximité d'un petit troupeau, l'un des Phalangistes commet l'imprudence d'allumer une pipe de poussière des étoiles avec une brindille de bois enflammée. Un maflosaure, rendu nerveux par l'approche des chasseurs, réagit violemment : il les charge, le reste du troupeau suit. Les aventuriers peuvent profiter de la confusion (s'ils ne se font pas piétiner) pour s'enfuir.

5) Flint Tête de Bouc s'ennuie de temps en temps. L'action lui manque. Comme de plus il n'a pas l'intention de

Les personnages sont à peine descendus de leurs montures qu'ils entendent un cri : un renégat s'écroule par terre en se tenant une jambe à laquelle semble accrochée une masse noire. *"Des Croq'Morts, on fiche le camp d'ici !"* hurle Flint. Les déserteurs s'apprêtent à repartir, les Varags affolés battent déjà des ailes. Les

aventuriers ont quelques secondes pour choisir : le retour vers la captivité ou la liberté, du moins celle de combattre et peut-être de mourir rapidement...

Même si les personnages s'évadent à un autre moment que lors de l'expédition vers la nécropole, les Varags restent leur seul moyen d'échapper durablement aux renégats et surtout d'atteindre le Fond de Cale. Les déserteurs ignorent tout de la Cathédrale.

LA NECROPOLE

Les aventuriers réussissent rapidement à se débarrasser des Croq'Morts (cf créatures des cales) qui attaquent les Varags dès que ceux-ci atterrisent. Les charognards sont peu nombreux et se contentent du corps d'un cygne géant.

Les PJ sont enfin arrivés en Fond de Cale. Ils sont en plein milieu de la nécropole, un lieu particulièrement sinistre. Autrefois, lorsque le Navire était encore jeune et que ses habitants ne craignaient pas de descendre dans ses Entrailles, ils avaient coutume d'enterrer leurs morts comme s'ils habitaient la terre ferme. Et pourquoi pas? Le Vaisseau-Monde n'est-il pas assez vaste pour faire oublier les océans sans fin qui l'environnent ? Rapidement cependant se faire enterrer dans les Entrailles devint un privilège. Seuls les nobles de la Ville Haute pouvaient financer le cortège funèbre qui escortait le cadavre richement embaumé vers son somptueux mausolée. Il était long, pénible et coûteux de construire les tombeaux. C'est vers cette époque qu'apparurent les premiers pilleurs de tombes. Les nobles, effarés de découvrir leurs dernières demeures éventrées, firent surveiller les nécropoles. Violeur de sépulture devint un métier dangereux. Nombreux furent les pauvres hères qui pour une dent en or ou un collier de perles virent leurs os blanchir la terre boueuse du Fond de Cale.

Le temps passa. La tradition de l'enterrement dans les nécropoles se perdit au fur et à mesure que les habitants du Navire oubliaient les secrets des Entrailles et muraient les accès aux Cales pour ne plus vivre qu'à la surface. Même les pilleurs de tombes finirent par abandonner. Dans les nécropoles se développait une vie autonome ; ils devenaient des étrangers ; des dangers inconnus les guettaient. Eux aussi oublièrent les chemins menant aux cités des morts.

La nécropole de poupe est la plus importante du Navire. C'est là que reposent les restes de nombreux généraux des Phalanges, Grand Prêtres et autres membres du Conseil. L'endroit a bien changé depuis le temps lointain où la tradition exigeait l'enterrement dans les Entrailles. Depuis des millénaires l'eau suinte goutte à goutte de la surface, eau de pluie, paquets d'eau de mer, eau des fontaines publiques... toute l'eau finit sa course au Fond de Cale. L'humus a d'abord poussé abondamment sur les tombes ; puis la terre est devenue boueuse. L'eau s'est infiltrée à l'intérieur des sépultures, a dissocié les planches des cercueils, grignoté les fondations des mausolées... Aujourd'hui la nécropole est à demi engloutie.

La cité des morts baigne dans une diffuse couleur verte, étrangement douce, dûe à une espèce particulière de lichen phosphorescent. L'odeur de décomposition, doucâtre, entêtante, imprègne les vêtements, la peau même et provoque la nausée. On s'y déplace difficilement : de l'eau jusqu'aux genoux, les bottes aspirées par la boue du fond. De temps en temps un léger remous dans l'eau noire et croupie, recouverte d'une végétation translucide et incolore, révèle la présence d'une créature mystérieuse, manifestation de vie paradoxale dans cet endroit dédié à l'entropie. Puis plus rien ; le silence, seulement rompu par le bruit sourd de gaz qui s'échappent à la surface. Et dans la clarté blâfarde, les squelettes décharnés des tombeaux apparaissent comme autant de fantômes d'un passé oublié.

RODE LA MORT

Les personnages, un peu perdus, explorent ce marais mortuaire qu'est la cité des morts. Comment la quitter ? Comment, surtout, découvrir l'accès à la Cathédrale sur laquelle personne n'a pu les renseigner et qui commence à leur apparaitre comme un mythe ? Avant de faire une mystérieuse rencontre qui les mettra sur la voie, les PJ risquent forts d'être confrontés à certains des événements suivants :

1) Le Fond de Cale est irrégulier. De petites éminences surplombent de loin en loin le chaos des sépultures en ruine ; parfois au contraire les aventuriers s'enfoncent dans l'eau croupie jusqu'à la poitrine. Un de ces espaces surélevés apparait justement devant les PJ. Ils s'y rendent, lassés de patauger dans la boue. Funeste erreur ! Le monticule n'est en effet rien d'autre qu'un *Edredon du Sommeil Eternel* (un nom bien pompeux pour une chose aussi mesquine comme vous l'apprendrez en lisant "les créatures des Cales"). Les personnages téméraires s'enfoncent dans l'ectoplasme mou en hurlant de douleur sous l'effet corrosif de l'acide.

2) Le lichen phosphorescent baigne toute la nécropole dans une lueur verte plus ou moins intense suivant la densité avec laquelle il recouvre les ruines. L'oeil des aventuriers est attiré par une statue qui brille particulièrement fort. Lorsqu'ils s'en approchent, ils sont subitement aveuglés par un éclair de lumière inattendu puis assaillis par une troupe de *Goules Luisantes*, de redoutables charognards (cf créatures des Cales).

3) Les personnages ont remarqué un mausolée qui, bâti sur une éminence, semble presque intact. Un escalier déchaussé mène à un parvis sur lequel s'ouvrent deux grilles rouillées et dégondées qui n'empêchent plus personne de pénétrer à l'intérieur de la sépulture. Alors que les PJ atteignent le parvis, une lueur apparait subitement au sommet d'une colonne décapitée et vacillante, plantée là de manière incongrue. Une image se forme : un visage souriant aux traits cruels contemple un instant les aventuriers ; puis défile sous leurs yeux ébahis, dans le plus parfait silence, une succession de saynètes représentant ce même personnage dans des situations variées mais toutes à son avantage : il tue un homme en combat singulier ; à la tête d'une armée il rase une métropole ; il honore dix vierges en une nuit; il prend la tête du Conseil du Navire, etc, jusqu'à sa mort : son cercueil est porté par une foule recueillie jusqu'au mausolée.

Les PJ ont découvert le tombeau d'*Inikita Varezdhur*, général phalangiste et tyran, mort voici fort longtemps, dont les actes cruels et spectaculaires sont relatés dans certaines fioles de la Bibliothèque liquide. Telle était sa folie des grandeurs qu'il exigea des savants du Navire, sous peine de mort, qu'ils inventent une magie visuelle qui retracerait sa vie, véritable défi à l'oublieuse postérité. Telle était sa cruauté qu'il voulait l'exercer au-delà du tombeau ; à peine les dernières images disparues, les deux dalles qui composent le parvis s'ouvrent et engloutissent boue, lichen et personnages qui atterrissent cinq mètres plus bas, parmi les ossements de quelques curieux qui sont morts le visage sardonique du tyran défunt à l'esprit. Puis les dalles se réajustent. Comment soulever plusieurs tonnes de pierre ? Heureusement le mécanisme est grippé et les PJ entendront un grincement strident, ce qui leur laissera une poignée de secondes pour réagir.



HARAYABAZ

Au hasard de leur marche à travers la nécropole, les personnages voient bien des choses étranges : tombeaux aux formes extravagantes de nefs dont les ruines évoquent un navire éventré, plaques commémoratives en marbre blanc effacées, statues grandiloquentes, mutilées, de grands-prêtres à cheval sur de fantastiques créatures marines, etc. L'une de ces stèles funéraires attire l'oeil des PJ. Elle est subtilement différente. La patine brune qui la recouvre donne l'impression d'être naturelle et non une atteinte du temps et de l'humidité. Elle représente une maigre créature à tête de chien, des ailes dans le dos.

Soudain un aventurier croit la voir s'animer. Ses yeux brillent d'un éclat singulier. Une soudaine brise venue d'on ne sait où agite mollement un tentacule. La créature lentement se redresse et dévisage les personnages. Après quelques instants de silence elle prononce, d'une voix haut perchée et heurtée, en Armel Vish, un seul mot: *"Vilian Aërgoï"*. Puis, tout aussi lentement, elle reprend sa pose initiale, figée. Si un PJ s'approche et touche la statue, il sent sous sa main la texture rugueuse et froide de la pierre.

Cette étrange créature n'est autre qu'*Harayabaz*, l'une des parties de Celui-Qui-Est-Trois (cf encadré). Le nom qu'elle a prononcé est celui du tombeau où les personnages découvriront un passage vers la Cathédrale.

*

PLONGEE A TRAVERS LA COQUE

Qui était Vilian Aërgoï ? Quand a-t-il vécu ? Il faudrait de longs mois de recherche dans la Bibliothèque liquide pour donner quelques éléments de réponse qui de toute façon n'ont rien à voir avec l'histoire qui nous préoccupe. Les personnages explorent la nécropole et finissent par découvrir un petit mausolée, dont toute une aile s'est effondrée, sur le fronton duquel il est encore possible de déchiffrer "A-r-goï". Ils pénètrent à l'intérieur. Le tombeau est envahi par l'eau. Les pierres du plafond, mollement soutenues par des colonnes branlantes, menacent de s'effondrer. Les deux premières salles contiennent les cercueils, pour certains éventrés, des membres de la famille Aërgoï. Vilian repose dans une troisième pièce, visiblement la plus ancienne, à laquelle on accède en rampant, suite à un éboulement. Sa sépulture a été taillée à même le roc ; une plaque de marbre ébréchée l'obture. Elle est vide. Une poussée sur une saillie à la base du cercueil déclenche un mécanisme : le bloc de pierre coulisse latéralement mais, grippé, se bloque à mi-course. Il faut pousser. En-dessous de la tombe apparait alors un passage étroit (1m de diamètre) et sombre. Les PJ résolus s'y engagent.



Ce tunnel, oublié de tous sauf du démon Harayabaz, est l'un des endroits les plus fantastiques du Navire. Il s'enfonce d'abord à travers la matière même du Vaisseau, puis débouche à l'extérieur, sous l'eau. Les personnages découvrent avec stupeur qu'ils ne sont plus environnés par les parois, rugueuses et familières, du Bateau mais par de l'eau. Ils rampent dans un conduit transparent et souple, très résistant (seule la chaleur peut l'endommager). A leur droite ils devinent la masse imposante et torturée de la coque du Navire. Le faible éclairage des lucioles leur permet d'entrevoir une multitude de poissons qui vivent dans les anfractuosités en forme d'arêtes de la coque, se nourrissant du plancton qui y pousse. Un sentiment aigu de claustrophobie se saisit brusquement des aventuriers les plus faibles psychologiquement. C'est en sueur, tremblants de peur, qu'ils continuent d'avancer, fermants les yeux sur les éclairs fugaces autour du tunnel, sur ces poissons qu'ils croient pouvoir saisir en allongeant la main...

ARRIVEE DANS LE LAC NOIR

Subitement une forme gigantesque jaillit de la coque. Un tentacule, puis un deuxième s'enroulent autour du tunnel. Un calmar géant a été attiré par les vibrations du conduit qui ondule sous la progression des aventuriers. Il s'est approché et a lancé une attaque.

Les tentacules compriment les parois transparentes, bloquant le passage. Un PJ est enserré par les appendices du monstre. Il ne peut plus bouger. Il commence à étouffer et la pression se fait de plus en plus forte. Soudain, il est libre. Etonné par la nature étrange de sa proie, le calmar a relâché son étreinte. Il disparait aussi mystérieusement qu'il était apparu.

Bientôt le conduit remonte. Les personnages continuent à ramper. Ils laissent le monde sous-marin derrière eux et retrouvent la matière familière du Navire. Leur progression s'achève devant un éboulis de pierres. Ils commencent à dégager le passage, à plat ventre, les uns derrière les autres, se passant au fur et à mesure les morceaux de rocaille. Au bout d'une demi-heure de ce travail épuisant, la masse de roches s'affaisse et un filet d'eau jaillit par une faille, éclaboussant l'homme de tête. L'eau s'infiltre de plus en plus fort, jusqu'à faire céder le mur de pierres ; en un instant les PJ sont suffoqués par les trombes d'eau qui envahissent le tunnel.

Celui-qui-est-trois

Le Créateur fit construire le Navire par des démons. Etait-il l'un d'entre eux ? Avait-il des affinités particulières avec les créatures des abysses ? Nul ne sait. Pour mener à bien son entreprise, il fit même appel à certains démons parmi les plus puissants et les plus repoussants : Clordoch le cloporte, Deni-Aedan le duc des choses innomées, *Vultan-Baz* l'orgueilleux. Celui-ci ne supportait pas d'être conjuré. Mais c'était aussi un grand architecte et le Créateur avait besoin de lui. Hélas Vultan-Baz refusa tout pacte et menaca même de détruire le Navire. Mais le Créateur connaissait son vrai nom : *Ggll-Abn-Kradesh*. Il le prononca et divisa l'essence du démon en trois : *Yerulibaz* serait la colère, *Harayabaz* la patience et *Razamabaz* la ruse.

Le Créateur lia Vultan-Baz, devenu *Celui-Qui-Est-Trois*, au Navire et le chargea de protéger le Vaisseau-Monde, de le préserver à tout prix, notamment en empêchant une magie trop puissante de se manifester. Mais Yerulibaz, la colère, se révolta encore. Il défia le Créateur. Et il fut vaincu. Son sang gicla sur la voilure et dans l'ombre de cette tache, les manifestations surnaturelles et les malédictions sont courantes.

A l'heure où des personnages vont peut-être bouleverser l'ordre du Navire, Yerulibaz connait un châtiment pire que la mort : l'humiliation. Il est attaché par le mufle à l'Engrenage Onarckial et transmet les ordres de la timonerie par l'intermédiaire de sa queue qui, elle, est fixée au gouvernail. Harayabaz, pour sa part, attend son heure en Fond de Cale. Quant à Razamabaz, nul ne sait ce qu'il est devenu.

Le conduit aboutit malheureusement environ deux mètres sous la surface du Lac Noir. La seule chance des personnages est de se précipiter en avant. En s'accrochant aux rebords du conduit, il est possible, malgré la puissance du déferlement de l'eau, de se propulser dans le lac lui-même et de nager jusqu'à la rive. On peut cependant s'interroger sur les chances de survie des aventuriers faibles physiquement ou de ceux qui ferment la marche, s'ils ne sont pas secourus.



LA CATHEDRALE

Les personnages, harassés, crachant de l'eau, sont allongés sur une plage de poussière blanche. Devant eux s'étend la surface uniforme du Lac Noir dont les eaux ne réfléchissent pas la lumière. Tout autour, le spectacle est grandiose. Le regard des aventuriers n'est plus limité par le plancher du pont supérieur, il porte un kilomètre plus haut, jusqu'au pont de surface. De fantastiques rampes d'un cristal blanc bleuté luminescent s'élancent à travers cet espace vide. Des flèches du même cristal jaillissent des parois, dessinant un motif abstrait de pointes et de piques. A environ deux cent mètres de hauteur, un tube cuivré d'une dizaine de mètres de diamètre, encastré dans le mur du côté du mât d'artimont, aboutit jusqu'à une plate-forme.

Les PJ sont enfin arrivés dans la Cathédrale, ce qu'ils comprennent au sentiment presque religieux qui les envahit à la vue de ce spectacle magnifique. Le tube de cuivre est la gaine de l'Engrenage Onarckial qui relie la timonerie au démon *Yerulibaz*, lui-même attaché, sur la plate-forme, au gouvernail. Le cristal, omniprésent dans la Cathédrale, est extrêmement fragile (sauf lorsqu'il forme des ponts de plusieurs mètres d'épaisseur). Un coup sec ou un bruit violent suffisent à le réduire en poussière. Celle-ci, inhalée, se révèle particulièrement toxique: elle obstrue les bronches, provoquant la mort par asphyxie. Le cristal est aussi coupant comme un rasoir.

Les ponts de cristal, qui ne font guère plus de trois mètres de large, constituent le seul moyen d'atteindre la plate-forme. Hélas ils sont glissants et une chute dans le Lac Noir est possible à tout moment. De plus, les rampes ne sont pas d'un seul tenant ; à trois reprises les aventuriers doivent sauter d'un pont à un autre...

Les PJ sont enfin en vue de la plate-forme. Ils distinguent mieux l'extrémité de l'Engrenage Onarckial et découvrent aussi une gigantesque barre de métal - le gouvernail du Navire. Alors que les premiers d'entre eux s'approchent, médusés, de la gigantesque machinerie, un énorme bloc de cristal brise la rampe sur laquelle se tenaient les derniers personnages. Ceux-ci, à moins de posséder des qualités athlétiques certaines ou des réflexes aiguisés, tombent sans rémission vers le Lac Noir, en rebondissant au passage sur des arêtes. Les autres découvrent brusquement la toxicité de la poussière de cristal. Toussants, à moitié asphyxiés, ils ont la surprise de voir une forme massive et noire bondir au milieu d'eux et les agresser sauvagement.

Il s'agit bien entendu de Yerulibaz. Le démon, après des millénaires de servitude (cf Celui-Qui-Est-Trois), a enfin réussi à se libérer : il n'est plus attaché à l'Engrenage Onarckial et les ordres de la timonerie ne parviennent donc pas jusqu'au gouvernail. Sa servitude a rendu Yerulibaz fou, en admettant que l'on puisse parler de folie pour un démon. La seule chose qui l'anime est le désir de détruire. Les personnages deviennent une cible idéale pour sa rage aveugle. Le démon est impressionnant. Sa tête massive de taureau, au mufle hypertrophié, aux yeux rouges sans iris, est surmontée de deux cornes épaisses ; son buste et ses bras sont musculeux ; une très longue queue (4m), puissante, balaie le sol entre ses deux jambes. Du haut de ses trois mètres il se précipite sur les PJ pour les mettre en pièces.



L'ENGRENAGE ONARCKIAL

Le combat est titanesque. Les vociférations des combattants et la violence des coups sont tels que la Cathédrale en tremble ; le cristal vibre, émettant une plainte aiguë qui vrille les nerfs ; des ponts entiers se brisent et s'écrasent dans le Lac Noir. Il faudrait un long poème épique pour narrer par le menu les exploits des guerriers, la cruauté du démon. Peut-être un survivant nostalgique écrira-t-il le récit de la bataille et les érudits de la Bibliothèque liquide gloseront-ils sur la véracité de la fiole ? Qui sait ?

Yerulibaz se bat jusqu'à la mort. En rendant son dernier soupir, il hurle *"Ggll-Abn-Kradesh"*. Après le combat, les personnages examinent leur situation : ils ont atteint la Cathédrale, découvert pourquoi les commandes ne fonctionnent plus, mais n'ont aucun moyen de réparer. Il leur faut maintenant repartir. Rebrousser chemin est impossible : le tunnel est complètement inondé. En examinant de plus près l'Engrenage Onarckial, ils s'aperçoivent qu'il semble possible de se glisser à l'intérieur... or en toute logique, il doit monter jusqu'à la timonerie!

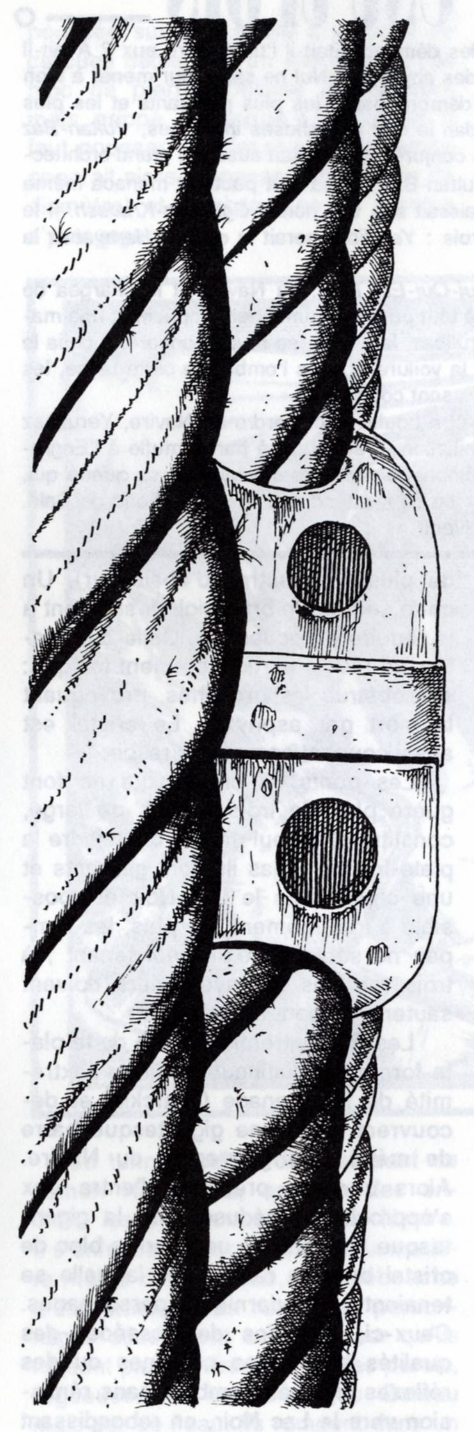
L'Engrenage est une machinerie très complexe et très ancienne. Il s'agit d'une réalisation technologique, et non magique, remarquable de fiabilité. Trois cables, relayés par d'innombrables poulies et engrenages, reliaient la barre au mufle du démon. A l'époque où la Guilde des Pilotes n'avait pas encore perdu ce savoir, certains membres montaient et descendaient le long de l'Engrenage dans de petits funiculaires, simples plate-formes de bois propulsées à la force des bras grâce à un système de poulies. C'est ainsi qu'était assuré l'entretien : graissage des engrenages, réparation des roues dentelées, etc.

Les PJ découvrent un ascenseur vermoulu (qui contient au maximum trois personnes), mais par chance encore suffisamment solide et commencent la remontée. Tous les trois cent

metres, ils sont obligés de changer de funiculaire. Au bout de la troisième fois, la plate-forme est hors-service. Les aventuriers doivent grimper le long de l'Engrenage en s'accrochant aux poulies. L'huile qui recouvre les câbles rend la progression très difficile. Alors qu'ils sont arrivés au funiculaire suivant et qu'ils hissent le dernier personnage, une énorme poulie se met soudain en branle. C'est Astrabald Noï qui, inquiet, essaye périodiquement les commandes. Dans un grincement d'agonie, la poulie pivote sur elle-même et s'avance vers les PJ. Si ceux-ci ne font pas un bond de côté, ils sont écrabouillés contre la paroi.

Un peu plus haut, une des deux cordes qui maintiennent l'ascenseur se déchire. Le funiculaire commence à osciller dangereusement. Les PJ qui ne se tiennent pas risquent la chute.





CA MARCHE !

Après une remontée laborieuse, les personnages arrivent enfin à une petite plate-forme qui marque le commencement de l'Engrenage Onarckial. A la lueur pâlichonne de leurs lucioles qui commencent à faiblir, ils découvrent une petite porte dérobée. Ils la franchissent et aboutissent dans la timonerie, dans un coin sombre, juste derrière la barre. Astrabald Noï, seul dans la pièce, les voit sortir de là avec stupeur. Il se ressaisit rapidement et s'élance vers les PJ avec des félicitations aux lèvres.

"Merveilleux ! Ah, vous êtes merveilleux ! Laissez un vieil homme reconnaissant vous embrasser ! Mais d'où venez-vous ? Quel est ce passage ? Ah, mais vous devez être fatigués! Allons chez moi, vous pourrez vous reposer. Je ne saurai assez vous remercier de ce que vous avez fait. Je dois vous avouer que je ne croyais guère en vos chances. Mais vous avez réussi ! Vous avez réparé l'Engrenage! Voilà qui se fête. Nous allons déboucher une bonne bouteille de Lotus noir."

Les aventuriers sont d'abord fort surpris de l'accueil chaleureux du doyen des pilotes. Surprise qui se mue en stupéfaction à l'annonce du bon



fonctionnement des commandes. Les PJ savent très bien qu'ils n'ont rien réparé. Et poutant le gouvernail obéit de nouveau aux sollicitations des pilotes...

Les personnages reviennent de leur aventure avec la troublante impression que les quelques secrets du Vaisseau-Monde qu'ils ont découvert en cachent d'autres, bien plus mystérieux encore.

LE VAISSEAU MONDE



l'habillement

Voici quelques descriptions de costumes, à la mode du Vaisseau Monde.

PRETRES DE RAINA

Les prêtres de cet ordre guerrier portent une tunique noire s'arrêtant un peu en-dessous du genou, une ceinture où pend une épée longue, un baudrier incrusté d'argent où sont fixés des projectiles en forme d'étoile (leur arme traditionnelle) et des fioles métalliques contenant des poudres et des liquides empoisonnés que l'on projette au visage de l'adversaire.

La tunique est parfois brodée d'une bande pourpre, argentée ou dorée ; le pantalon est noir, bouffant et se glisse dans de hautes bottes qui se lacent sur le côté.

Au combat, les prêtres portent d'étranges casques fermés en forme de cagoule, sans ouverture pour la bouche ni pour le nez. Le cimier est formé d'une nageoire de poisson.

Pour les cérémonies, les prêtres revêtent un manteau de couleur sombre, avec un haut col dressé qui remonte jusqu'aux oreilles et se coiffent d'un crâne humain. Le manteau des grands prêtres est réhaussé d'une broderie en fil d'argent représentant un poulpe géant ou un orque.

PHALANGISTES

Tunique courte, pantalon collant, de couleur rouge sombre ou violacé afin que le sang des blessures n'apparaisse pas. L'armure est faite de bandes de cuir renforcé de plaques métalliques sur le ventre.

Sur le sternum et la poitrine, deux baudriers croisés portent le glaive et le bouclier (pendu dans le dos). Les fantassins portent des sandales qui prennent le tour du pied, la cheville et le mollet, mais laissent le dessus du pied découvert ; les cavaliers de hautes bottes. Le bouclier de ces derniers est petit, rond ou triangulaire, celui des fantassins en forme de 8. Le casque laisse la bouche et les joues à découvert.

HOMME DU PEUPLE

Large culotte s'arrêtant au-dessus du genou et nouée par un cordon, tunique sans manche échancrée sur le cou. Matière : laine ou tissu grossier teints de couleurs vives. Les plongeurs enfilent des cagoules en peau de poisson souple et brillante qui laissent le visage à découvert, des pince- nez en os et de grossières lunettes en résine transparente séchée. Le poignard se porte dans une gaine fixée contre le mollet nu.

MERCENAIRE APPARTENANT AU PEUPLE DE LA MER

Veste et pantalon en cuir de phoque, teinte grise, large ceinture où pendent des plaques osseuses qui servent de protection pendant les combats. Armement : harpon et arc avec flèches à pointe d'os.

RICHE MARCHAND NOTABLE

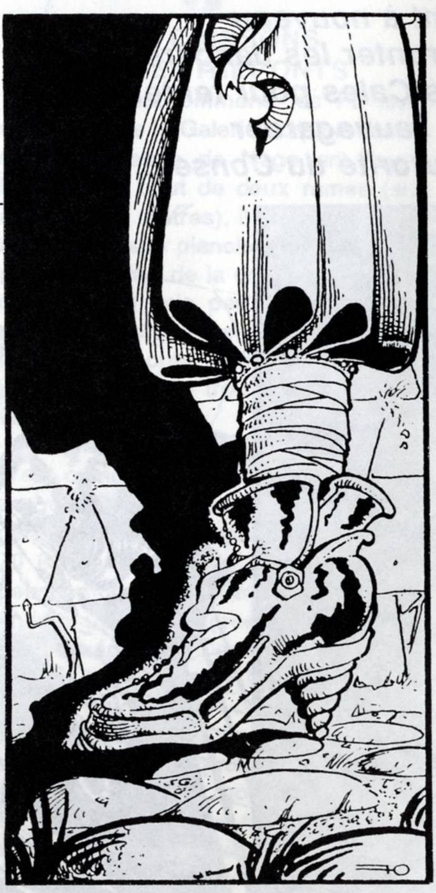
Ample manteau drapé. Un pan du manteau peut se rabattre sur la tête en guise de chapeau.

JEUNE NOBLE DE LA VILLE-HAUTE

Toutes les fantaisies sont permises, voici deux exemples :

Homme

Culotte bouffante verte serrée aux chevilles et aux genoux par des cordons dorés, souliers vernis ornés de fermoirs dorés en forme de boule ou mieux, de corps de femme lascivement offerte... Veste cintrée aux hanches, très large aux épaules, en velour vert ou bicolore (couleurs violemment antagonistes), avec des épaulettes démesurées. Le tout agrémenté de franges, pompons, rubans...



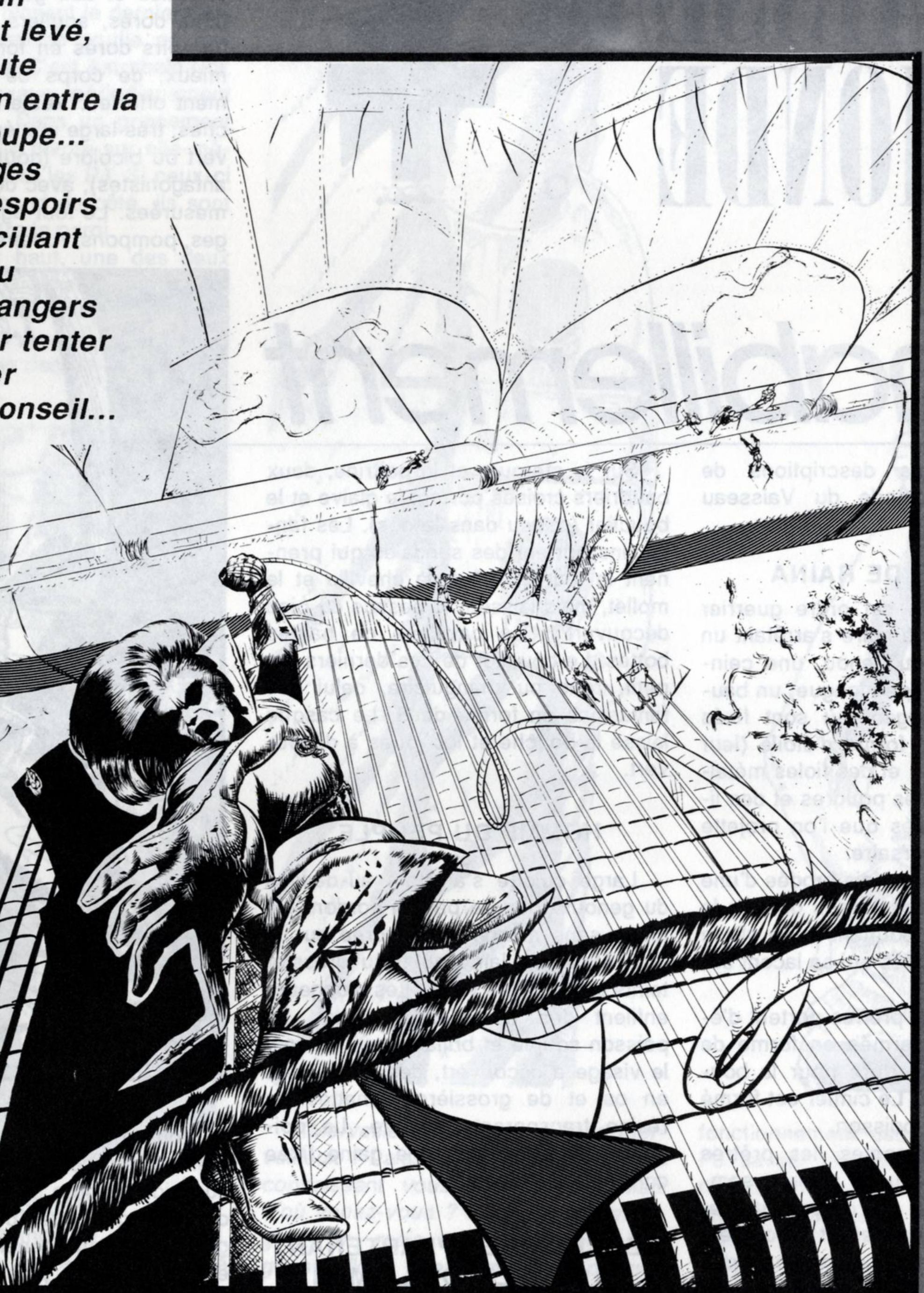
Femme

Pour changer, un costume relativement sobre, confectionné dans un tissu rigide (écorce trempée et martelée, ou étoffe de lin trempée dans du vinaigre). La forme générale du costume est : épaulettes, plastron, jupe longue et serrée, couleurs possibles : orange et bleu pâle, orange et vert avec bande ornée de serpents dorés.

Le manteau en usage chez les femmes de condition modeste présente la particularité d'être plus court devant que derrière (comme le "chiton" des grecques de l'époque post-classique).

□

La paix qui règne depuis des mers et des mers sur le Vaisseau-Monde est brisée. La guerre civile gronde dans le Port, un brouillard s'est levé, empêchant toute communication entre la Proue et la Poupe... Les personnages porteurs des espoirs du pouvoir vacillant vont à nouveau affronter les dangers des Cales pour tenter de sauvegarder l'autorité du Conseil...



QUAND LE BROUILLARD SE LEVE...

De nombreuses années, le Vaisseau-Monde a connu la guerre civile. Elle était due au déséquilibre flagrant entre le pouvoir du Conseil et la force militaire des phalangistes.

Un épisode connu de tous est le règne de Inikita Varezdhur, tyran phalangiste qui prit le pouvoir et dont le nom fait encore trembler plus d'un. Conscients du danger que représente le pouvoir militaire, vous avez permis le développement des mercenaires, qui sont les garants de la balance des pouvoirs. Supprimer l'un au l'autre des poids qui équilibrent la balance, supprimer les phalanges ou les mercenaires, c'est livrer le Navire au chaos de la guerre civile...

Discours du Capitaine de mercenaires Diksmiey lors d'une cession extraordinaire du Conseil sur les factions militaires du Vaisseau-Monde.

Le plus grand vaisseau du monde continue sa route, et les PJ sont à bord. Leur situation actuelle est cependant plus enviable qu'à leur arrivée. Astrabald Noï leur avait promis des merveilles, il a été moins généreux : le palais en haute ville est une simple résidence et la rente du conseil est moins élevée que prévue et versée par le doyen des pilotes lui même, car celui-ci a caché en partie au conseil la gravité de la panne survenue au gouvernail. Mais Astrabald Noï se considère comme débiteur des aventuriers et les rares fois où il descend du mat d'artimont, il rend visite au PJ et jamais les mains vides. Mais, en ces temps troublés, Astrabald Noï va proposer au conseil de faire appel aux héroiques aventuriers...

~

RIEN NE VA PLUS

Les mercenaires ainsi qu'une partie des phalangistes étaient partis depuis 17 *ruisseaux* en mission de reconnaissance pour le conseil, quand des troubles éclatèrent au Port. Dans la nuit, les portes se sont d'abord fermées sans qu'aucun ordre en ce sens ne soit donné. Les pêcheurs de sortie trouvèrent les portes closes, et durent s'amarrer aux Stabilisateurs. Quand la nouvelle fut connue en haut lieu, un contingent de mercenaires descendit par les escaliers latéraux, pour les trouver bloqués par de gros rochers. Il en était de même pour les escaliers du Grand Mât. Impuissants, les mercenaires remontèrent en ville et le jour levant, ils tournèrent tous la tête vers la proue du Navire. Un épais rideau de fumée grisâtre bouchait toute vue à partir de la Minoterie. Le Port couvait une rébellion, tout contact avec la Proue était coupée et les mercenaires étaient peu nombreux. Cela ressemblait à s'y méprendre à un début de guerre civile !

Le Conseil inquiet fait appel aux PJ, tôt le matin, pour une mission bien perilleuse. Plusieurs conseillers pensent à un coup d'état des phalangistes. Faulden Goshentoï était de l'autre côté du Navire quand le rideau est tombé, et bien que son frère Hagen (qui lui est présent au Conseil) se porte garant de lui, de lourds doutes pèsent sur lui et sur sa loyauté au Conseil. L'hypothèse d'une révolte d'esclaves à été éliminée (en ville cependant, la plupart des gens tiennent cette version pour exacte). Les forces mercenaires sont gardées en réserve et massées dans les faubourgs de la ville.

Plusieurs commandos sont formés, et on propose aux PJ de former l'un d'eux. Leur mission est de rapporter des informations sur ce qui se passe réellement sous la Ville et vers la Proue et d'agir si le besoin s'en fait sentir. Les membres des commandos sont porteurs d'une lettre leur donnant les pleins pouvoirs de la Proue à la Poupe. La mission est vitale et le Conseil prie les aventuriers de l'accepter, leur assurant une bonne récompence...

Le Capitaine de mercenaire Faral assure l'organisation. Il veut envoyer un groupe à travers le rideau de fumée, et un autre dans le Port. Il propose aux PJ d'aller au Port, leur donnant une carte détaillé des Cales et leur laissant choisir leur matériel.

~

DE LA GALERIE AU PORT

Faral accompagne les PJ à la Galerie surplombant le Port. Là, des pêcheurs remontent les leurs coincés sur les Stabilisateurs, en utilisant des filets. Faral décide au dernier moment de se lancer dans l'aventure et de tenter de s'infiltrer dans le Port en passant par les portes de bronze. Pour cela, il prend le chemin des pêcheurs en sens inverse. Pendant qu'il descendent, les PJ peuvent surprendre une conversation entre deux pêcheurs : "Il n'y arrivera pas. Tu penses bien que j'ai essayé de passer par là, mais les portes sont bien fermées..." Celui qui parle est un des pêcheurs récemment remonté. Il explique aux joueurs qu'il a lui aussi essayé de rentrer au Port et que cela est impossible. Il connait aussi un endroit de la Galerie qui permettra sûrement de rejoindre les Entreponts, encore que lui ne l'ait jamais utilisé. Si les PJ veulent attendre Faral pour agir, il pourront s'armer de patience, celui ci ne remontera pas...

DES CAISSONS AUX ENTREPONTS

Le pêcheur emmène les PJ dans une partie de la Galerie surplombant le dernier Caisson de Nage en Poupe babord. Au bout de deux rames (soit environ 200 mètres), il montre du doigt un trou dans le plancher de la Galerie, au bas du mur de la coque. "C'est içi" dit-il "Je ne sais pas où cela mène, mais comme comme qui dirait, ça ne peut pas remonter !" Sur cette phrase, il laisse les PJ. Le trou semble la seule voie praticable.

Le passage est néanmoins difficile. Il est coincé entre la cloison du Caisson de Nage et les parois de l'Entrepont Supérieur. L'espace est d'environ 70 80 centimètres et les appuis sont peu nombreux. Heureusement de loin en loin, un épais morceau de bois relie les deux parois. L'entreprise est longue et perilleuse et les chances de tomber loin d'être négligeables (jet sous Escalade, ou sous la Dexterité... enfin vous voyez quoi !). De plus, une horrible odeur de pourriture semble venir des Caissons et des râles sourds se font entendre de temps à autre (voir "les Caissons de Nage" page 56).

Au bout d'un certain temps, les PJ arrivent sur un plancher. Il est impossible de descendre plus bas et pas de sortie en vue. A travers les rainures d'une planche et à la lueur des lampes à lucioles, ils reconnaissent le paysage de l'Entrepont Supérieur. Le bois est vermoulu à cet endroit et les PJ peuvent au prix d'un leger effort ouvrir un passage. Pendant les travaux, des morceaux de bois leur tombent dessus. Les antiques échafaudages n'ont pas l'air d'apprécier les vibrations...



GALERE A L'ENTREPONT...

Si les PJ suivent l'itinéraire le plus logique, ils vont se diriger vers la Proue, pour tenter de rejoindre le Port. Plusieurs événements vont permettre aux PJ de mieux cerner la situation :

-Les PJ qui sont déjà descendus dans les Entreponts ne reconnaissent pas les signes de vie habituels de ce genre d'endroit : il n'y a vraiment pas un bruit.

-Ils trouvent plusieurs monticules de Taupes Blanches(cf page 63), ainsi que des galeries percées de l'intérieur. Tous ces habitats semblent être abandonnés, mais pas depuis longtemps.

-Derrière eux, les PJ entendent un grondement sourd. On peut reconnaître le bruit caractéristique d'un troupeau de maflosaures (cf page 62) en train de charger. Les PJ doivent s'écarter au plus vite s'ils ne veulent pas périr pietinés. Le plus étrange, c'est que le troupeau semble charger sans but...



-Au loin, les personnages distinguent la lumière reconnaissable de plusieurs lampes à lucioles. Quatre hommes viennent à leur rencontre. Deux se présentent comme étant Nol et Adam Gorgangoï , grand chasseurs de goules luisantes devant le Créateur. Les deux autres larrons sont leurs domestiques. Les PJ ont peut-être entendu parler d'eux : ce sont deux nobles originaux qui chassent dans les Entrailles. Nol et Adam se sont perdus dans les cales, leur gibier les ayant mené loin de leur terrain de chasse habituel. Ils tentent depuis un certain temps de rejoindre la surface grâce à leurs varags apprivoisés et sont remontés jusqu'à l'Entrepont Supérieur en passant par les orifices des ponts. Mais les maflosaures ont affolés leurs varags, et ils ont dû continuer à pied. Ils se renseignent auprès des PJ sur la route à suivre pour remonter jusqu'à la surface...

Les PJ peuvent revenir à leur point de chute dans l'Entrepont, mais là, ils se rendront compte que le passage n'est plus praticable: des tasseaux et des planches en bouchent l'entrée. Le passage est bloqué par cet éboulement (causé par les vibrations de la charge des maflosaures).

Celui par qui tout arriva

Le Capitaine Vist Varezdhur est le descendant du Tyran Varezdhur. Obsédé par la gloire de son ancêtre, il veut rétablir la prédominance phalangiste a bord du Vaisseau-Monde et lui bien sûr à sa tête. Pour cela, il a de nombreux atouts dans sa manche, héritage de l'ancienne gloire de la famille. Il a accès à des ouvrages de magie, il sait pourquoi une magie puissante ne pouvait operer sur le Vaisseau, et comment passer outre. Dans l'arsenal familial, il a découvert des tubes noirs venant d'un monde aujourd'hui disparu, qui émettent un rayon calorifique. Mais pour fomenter un coup d'état, il se devait d'attendre le moment propice.

Et ce moment arriva lorsque les troupes mercenaires et une partie des phalangistes sont parties en reconnaissance en vue d'une éventuelle razzia sur les côtes. Tout était prêt depuis longtemps. Il pouvait compter sur la garnison du Port et sur quelques soldats fanatisés dans les rangs des phalanges. Pour s'assurer une aide précieuse, Varezdhur tenta au dernier moment de soudoyer le bras droit de Goshentoï : le général Hackert. Celui-ci lui révéla que Goshentoï le surveillait. Varezdhur prit peur et déclencha la prise du Port. Puis, comme il était prévu selon son plan, il invoqua Celui-Qui-Est-Trois pour élever un brouillard au dessus de la Minoterie et lacher les monstres du bois de l'Ombre. Il y parvint, mais perdit la raison; une partie de la haine de Celui-qui-est-trois devint la sienne. Maintenant, il ne pense plus qu'à détruire le Vaisseau-Monde. Cette idée à l'esprit, il se rend dans l'Entrepont pour trouer le fond du Port grâce à l'une de ses armes...



-Si les PJ ont le malheur de révéler la teneur de la mission (ou de parler des troubles agitant le Port), les frères Gorgangoï ne les abandonneront plus, étant "très ecxités par tout cela !". Ils sont très gentils mais ils ne savent rien faire, si ce n'est chasser les goules ou faire du bruit. Les PJ avisés tenteront de se débarasser de ces encombrants amis, gentiment, mais fermement.

-Les PJ sont attirés par des râles devant eux. Plusieurs corps de phalangistes gisent au sol. Ils sont tous morts, à l'exeption d'un seul qui gémit encore (chose rare chez un phalangiste, c'est dire s'il souffre !). Tous semblent avoir été surpris par la charge des maflosaures. Certains d'entre eux portent des marques de brûlures antérieures. L'un d'eux est allongé sur les restes d'un brancard de fortune. Celui qui est encore vivant murmure : " Trahison... phalanges... révolte... les salauds ! des nôtres ! Argh... (la dernière onomathopée est faculative)", et meurt sur ces entrefaites.

-Au bout d'un certain temps, les PJ rencontrent une bifurcation. Un chemin mène à droite, et l'autre à gauche. Il est fortement conseillé aux PJ de regarder les plans du Port pour voir où ils vont atterrir ! Au bout d'un moment, les passages s'élargissent, et les PJ arrivent à un portail d'une dizaine de mètres gardé par deux gardes phalangistes...

Les PJ peuvent aisément se cacher, le terrain est accidenté. Si l'un des PJ a déjà eu affaire à des phalangistes, il remarque un large insigne que les sentinelles portent sur leur tunique, sur lequel on peut lire "Varezdhur". Les PJ bien avisés ont peut-être pensé à faire des recherches après leur visite à "La Cathédrale" (le scénario précédent). Ils ont alors appris à la bibliothèque liquide que ce nom était celui d'un général des phalanges, qui avait instauré une tyrannie sur le Vaisseau, il y a de cela bien des *océans*. S'il n'y a que deux gardes, c'est que ceux qui tiennent le Port s'attendent à une attaque venant de la surface, et non de l'Entrepont. Cependant, l'un des gardes a une corne creuse qui lui permet d'appeler du renfort si les PJ ne les neutralisent pas rapidement.



LE PORT BRULE-T-IL ?

Une fois arrivés au-dessus du Port, les PJ sont saisis par la vue. Bien qu'ils fasse très sombre, on peut distinguer 200 mètres en contrebas les baraquements du Port, ainsi que plusieurs patrouilles inspectant les rues. On n'entend pas un bruit et le silence en est oppressant. Une fois passé la surprise, les PJ doivent se rendre à l'évidence, ils ne sont pas au bout de leurs peines. Ils doivent faire vite car une relève peut arriver d'un instant à l'autre (note au MJ : pour savoir le temps qu'il reste, comptez à votre montre le temps restant jusqu'à la prochaine heure impaire). La passerelle surplombant le Port est large d'une soixantaine de mètres. Au bout de celle-ci, une volée de marche mène à une porte qui donne sur l'un des escaliers latéraux (ce passage est nettement mieux gardé). Pour rejoindre le Port, les PJ doivent passer par ailleurs. Le seul chemin qui s'offre à eux est de descendre par la paroi de la coque.

Nos héros vont devoir passer sous la passerelle et s'appuyer sur les échafaudages de soutien. Faites un jet sous la chance (40% de chances de tomber à AD&D). S'il est raté, une planche de bois cède et le PJ doit réussir un jet sous la Dextérité pour pouvoir se rattraper, sinon, c'est la chute... Faites faire au PJ malchanceux un jet sous le Pouvoir (Sagesse pour AD&D) pour savoir si celui-ci crie en tombant. Si c'est le cas, il y a fort à parier les PJ soient découverts.

La descente est ardue, mais de temps à autre, les planches qui tapissent la coque sont légèrement disjointes et offrent un appui précaire pour se reposer et économiser de la corde ! Tenez le compte du temps pour savoir quand la relève se rendra à l'entrée et quand les recherches commenceront alors. Si les PJ parviennent à atteindre le Port, ils arrivent soit au niveau des entrepôts et des ateliers à babord, soit au niveau de l'arsenal à tribord. Il va sans dire que l'arsenal est l'un des endroits les mieux gardé du Port, d'où l'importance du chemin choisi par les PJ ! Par contre, les entrepôts sont calmes, peu patrouillés. Une fois au Port, les PJ apprécient mieux la situation :

-Il y a peu de monde dans les rues. Quelques pêcheurs rasent les murs, et beaucoup de patrouilles phalangistes portant tous l'insigne de Varezdhur arpentent le Port (un jet sous l'idée ou sous l'Intelligence permet de remarquer ce détail, même pour ceux qui ne l'ont pas vu avant). Les patrouilles savent qu'il y a des espions qui se sont introduits dans le Port, et donc elle redoublent de vigilance. Les chefs de patrouilles portent accrochés à leur tunique un tube noir d'environ 40 centimètres. Si les PJ ne sont pas assez silencieux, il y aura affrontement. Le chef de patrouille utilisera le tube, qui se revelera être une arme redoutable : elle lance un rayon lumineux qui brûle tout ce qu'il touche.

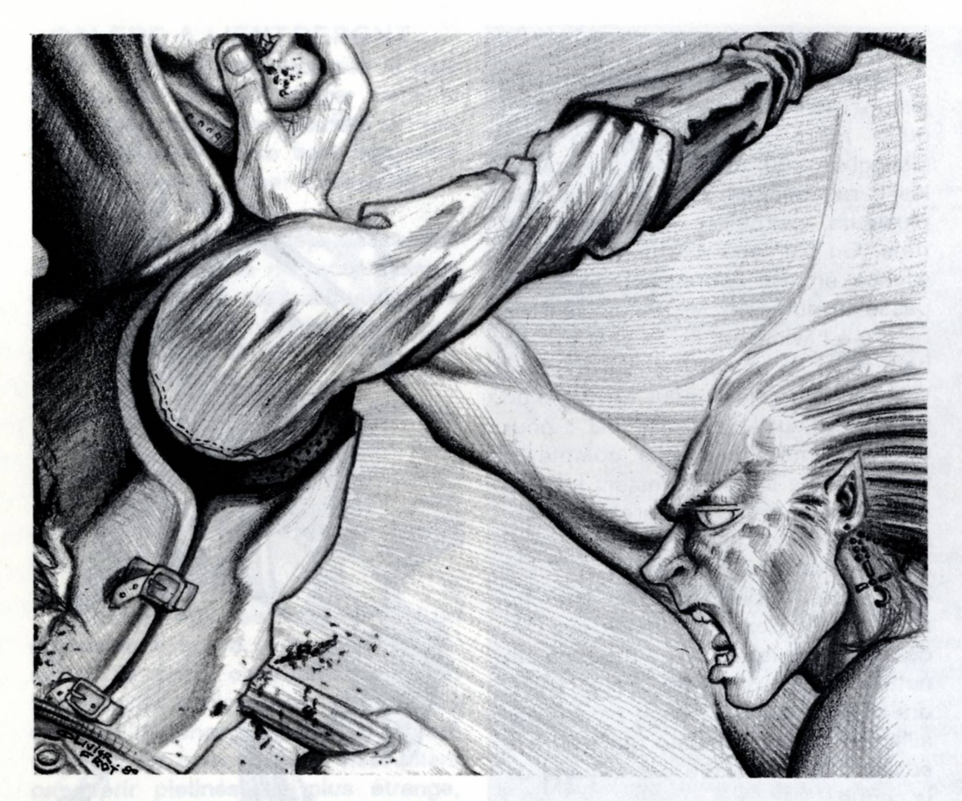


-Dans la rade du Port, PJ distinguent les restes d'une galère phalangiste brûlée.

-Les mécanismes des portes de bronze sont actionnées par des esclaves attachés à une grande roue. Ceux-ci se trouvent à la base des escalier latéraux et l'endroit est sévèrement gardé par les phalangistes.

-Pour passer d'un pâté de maison à l'autre, les PJ doivent traverser une large esplanade. Ils peuvent être apercus à ce moment là par les vigies des bateaux, qui donnent l'alerte aux patrouilles.

-Si les PJ interpellent un pêcheur, celui-ci peut soit prend peur et s'enfuit, soit les renseigne sur la situation au Port, et leur indique l'emplacement du "Poulpe Faisandé", la seule taverne ouverte, qui est située à coté de la Capitainerie.



-Les PJ reconnaissent aisément "Le Poulpe aisandé", la seule habitation où l'on voit filtrer de la lumière sous la porte dans cette partie du Port. A l'entrée, un videur demande l'identité des PJ. Il les laisse entrer s'il ne se présentent pas comme étant des phalangistes.

Dans la taverne, quelques matelots boivent silencieusement avec des pêcheurs. A l'entrée des PJ, quelques têtes se retournent. Suivant leur attitude, l'ambiance générale peut virer de l'indifférence à l'hostilité marquée, au MJ de décider. Les PJ peuvent aussi amadouer l'aubergiste. Celui-ci fait mine de ne pas comprendre. et hausse les épaules quand on lui demande ce qu'il s'est passé au Port.

-Au bout d'un moment, on entend tambouriner violemment à la porte : "Martize ! Ouvrez au nom de Varezdhur !" Si les PJ montrent leur inquiétude, et tentent de convaincre l'aubergiste de les cacher, celui ci cede peut-être (jet sous l'Eloquence ou sous le Charisme). Sinon, cinq phalangistes et un lieutenant entrent et dévisagent tous les occupants de la taverne. Ils repèrent sans trop de mal les PJ : ils sont de la garnison du Port, ils connaissent tous les pêcheurs et ils recherchent justement des espions... Si les PJ s'en sortent, Martize l'aubergiste leur fera confiance et les fera entrer dans une pièce cachée derrière le bar. Là si il est questionné, il dévoile ce qu'il sait et ce qu'il a vu.

LA MUTINERIE DES PHALANGISTES

Arlan Martize se promenait ce soir là sur les quais près d'une galère phalangiste. Son bar étant le rendez-vous des militaires, ceux-ci lui permettaient de s'approcher des vaisseaux de guerre. Mais cette nuit, la tiède quiétude du Port fut brusquement troublée par des éclats de voix provenant de la galère toute proche. Martize vit brusquement plusieurs phalangistes sortir en courant de la passerelle, d'autres à leurs trousses. Interloqué, il les vit passer devant eux une pluie de carreaux et de flèches Il se mit à courir, les projectiles se plantant autour de lui. C'est à ce moment qu'il entendit derrière lui le bruit d'une fusée d'alarme. Ce fut comme si on avait mis le feu à un tonneau de poudre. Une vingtaine de phalangistes sortirent des baraquements et prirent d'assaut la capitainerie; la garnison grouillait d'hommes qui attaquaient un vaisseau à quai, la confusion qui régnait était indescriptible. Martize complètement paniqué rasa les murs pour rejoindre sa taverne toute proche et il vit la capitainerie prise par des phalangistes armés d'étranges tubes noirs qui projetaient des rayons détruisant tout. Martize réussit à se barricader dans sa taverne et pendant la nuit, plusieurs phalangistes blessés vinrent à lui pour trouver refuge. C'étaient des amis sa taverne était le seul endroit sûr où échapper aux représailles des phalangistes félons...

LE COLONEL SERGEI

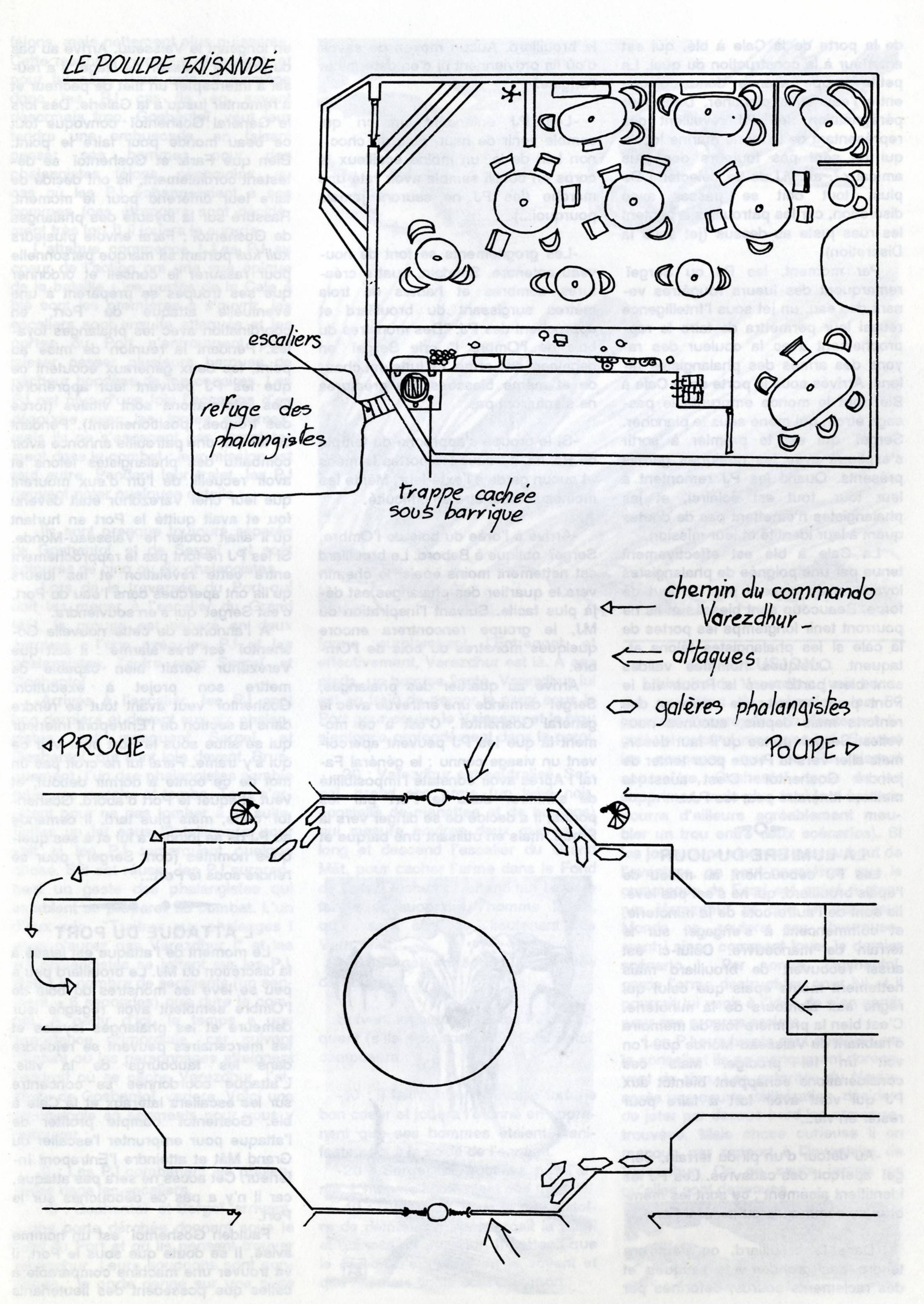
"Et d'ailleurs nous te serons toujours reconnaissant..." Sorti de l'ombre de l'ombre de la petite pièce du "Poulpe Faisandé", les PJ voient s'avancer un homme d'une quarantaine d'année, brun, au visage volontaire. Il porte un uniforme de phalangiste en lambeaux et est blessé au visage et au bras gauche. Il se présente comme étant le Capitaine Sergeï , phalangiste loyal au général Goshentoï et au Conseil. Rassuré sur l'identité des PJ, il complète les déclarations avec ce qu'il sait...

Sergeï est l'homme de confiance du général Hackert, bras droit de Goshentoï . Le soir, il avait accompagné le général Hackert à la galère du colonel Varezdhur, pour une entrevue entre les deux hommes. Leur conversation devait relever du secret ultime car même lui n'eut pas le droit d'y assister. Il était à la porte avec ses hommes quand des éclats de voix retentirent dans la cabine. Le général sortit à reculons, son épée à la main, et faisant de l'autre le code secret de l'urgence ultime, couplé avec celui de l'insurrection. Sergeï , sûr de ses quelques hommes reussit à s'enfuir avec Hackert, mais arrivé aux portes de la Cale à Blé, il les vit se refermer; les hommes restés loyaux essayaient de confiner la mutinerie au Port. Il se joigint aux quelques phalangistes loyaux restés au dehors pour couvrir la fermeture des portes. Hackert mourut là. Mais Sergeï parvint à se réfugier au "Poulpe Faisandé". Selon lui La révolte est organisée par Varezdhur. Sa force, c'est d'une part la surprise, mais aussi ces étranges armes qui font tant de ravages. Mais si les mutins ont réussi à prendre le Port, il n'ont pas pu investir la Cale à Blé. Mais ce n'est que partie remise et ils vont sûrement profiter de la confusion qui règne à la surface pour l'attaquer de nouveau. Sergeï propose donc aux PJ de l'aider à joindre les phalangistes loyaux, qui se trouvent dans la Cale à blé, et d'informer le général Goshentoï de la situation. Si les PJ acceptent, Sergeï sera ravi et invariablement, il commencera alors à donner des ordres aux PJ. Mais beau joueur, il s'excuse : déformation professionnelle !



DU PORT A LA PROUE

L'expédition pour rejoindre la Cale à blé commence alors. Sergeï apprend aux PJ l'existence d'un passage vers les Cales à Blé, sous les quais du Port. Ce passage est la continuation


LE POULPE FAISANDÉ
escaliers
refuge des phalangistes
trappe cachée sous barrique
chemin du commando Varezdhur
attaques
galères phalangistes
PROUE
POUPE

de la porte de la Cale à blé, qui est antérieur à la construction du quai. La petite troupe avance donc coincée entre l'eau et le plancher. Dans leur pérégrination, les PJ réveillent des représentant de la faune marine locale qui ne sont pas toujours des plus amicaux... au MJ de se délecter ! De plus, tout doit se passer avec discrétion, car les patrouilles arpentent les rues juste au-dessus (jet sous la Discretion).

Par moment, les PJ ou Sergeï remarquent des lueurs rougâtres venant de l'eau. un jet sous l'Intelligence réussi leur permettra de faire le rapprochement avec la couleur des rayons des armes des phalangistes félons. Arrivés sous la porte de la Cale à Blé, tout le monde emprunte le passage étroit, qui mène sous le plancher. Sergeï qui est le premier à sortir s'explique avec les quelques gardes présents. Quand les PJ remontent à leur tour, tout est éclairci, et les phalangistes n'émettent pas de doutes quant à leur identité et leur mission.

La Cale à blé est effectivement tenue par une poignée de phalangistes loyaux, mais ceux-ci sont à bout de force. Beaucoup sont blessés et ils ne pourront tenir longtemps les portes de la cale si les phalangistes félons attaquent. Quelques hommes valides sont bien partis vers la Proue via le Pont pour essayer de ramener des renforts mais depuis, aucunes nouvelles. Sergeï pense qu'il faut désormais aller vers la Proue pour tenter de joindre Goshentoï . C'est aussi le meilleur itinéraire pour les PJ...

LA LUMIERE DU JOUR

Les PJ débouchent au milieu de l'épais brouillard, qui ne s'est pas levé. Ils sont de l'autre coté de la minoterie, et commencent à s'engager sur le terrain de manoeuvre. Celui-ci est aussi recouvert de brouillard mais nettement moins épais que celui qui règne aux alentours de la minoterie. C'est bien la première fois de mémoire d'habitant du Vaisseau-Monde que l'on voit un tel prodige. Mais ces considérations échappent bientôt aux PJ qui vont avoir fort à faire pour rester en vie...

-Au détour d'un pli du terrain, Sergeï aperçoit des cadavres. Les PJ les identifient aisément : ce sont les membres du commando du général Faral.

-Dans le brouillard, on peut entendre des grondements rauques et des raclements sourds, déformés par le brouillard. Aucun moyen de savoir d'où ils proviennent ni d'en determiner l'origine.

-Les PJ entendent un cri qui semble venir de haut, puis un choc : non loin de là, un moine écailleux le corps en bouilli semble avoir raté une marche (les PJ ne sauront jamais pourquoi...).

-Les grognements se font de nouveau entendre. Soudain, quatre créatures sombres et hautes de trois mètres surgissent du brouillard et approchent des PJ. "Des monstres du bois de l'Ombre !" crie Sergeï en dégainant son arme. La lutte est chaude et même blessées, les créatures ne s'enfuiront pas.

-Si le groupe s'approche du temple de Raï na, il trouve les portes fermées et aucun garde à l'extérieur. Même les moines semble être en difficulté.

-Arrivé à l'orée du bois de l'Ombre, Sergeï oblique à Babord. Le brouillard est nettement moins épais, le chemin vers le quartier des phalanges est déjà plus facile. Suivant l'inspiration du MJ, le groupe rencontrera encore quelques monstres du bois de l'Ombre.

Arrivé au quartier des phalanges, Sergeï demande une entrevue avec le général Goshentoï . C'est à ce moment là que les PJ peuvent apercoivent un visage connu : le général Faral ! Après avoir constaté l'imposibilité de s'infiltrer dans le Port par les portes, il a decidé de se diriger vers la Proue, mais en utilisant une barque et en longeant le Vaisseau. Arrivé au bas du premier Caisson de Nage, il a reussi à intercepter un filet de pêcheur et à remonter jusqu'à la Galerie. Dès lors le Général Goshentoï convoque tout ce beau monde pour faire le point. Bien que Faral et Goshentoï se détestent cordialement, ils ont décidé de taire leur differend pour le moment. Rassuré sur la loyauté des phalanges de Goshentoï , Faral envoie plusieurs *kuli kuli* portant sa marque personnelle pour rassurer le conseil et ordonner que ses troupes se préparent à une éventuelle attaque du Port, en coordination avec les phalanges loyales. Pendant la réunion de mise au point, les deux généraux écoutent ce que les PJ peuvent leur apprendre. Ces informations sont vitales (force des troupes, positionement). Pendant ce temps, une patrouille annonce avoir combattu des phalangistes félons et avoir recueilli de l'un d'eux mourant que leur chef Varezdhur était devenu fou et avait quitté le Port en hurlant qu'il allait couler le Vaisseau-Monde. Si les PJ ne font pas le rapprochement entre cette révélation et les lueurs qu'ils ont aperçues dans l'eau du Port, c'est Sergeï qui s'en souviendra.

A l'annonce de cette nouvelle Goshentoï est très alarmé : il sait que Varezdhur serait bien capable de mettre son projet à execution. Goshentoï veut avant tout se rendre dans la section de l'Entrepont Inferieur qui se situe sous le Port pour voir ce qui s'y trame. Faral lui ne croit pas un mot de ce conte à dormir debout, et veut attaquer le Port d'abord. Goshentoï cede, mais plus tard, il demande au PJ de se joindre à lui et à ses quelques hommes (dont Sergeï) pour se rendre sous le Port...

L'ATTAQUE DU PORT

Le moment de l'attaque est laissé à la discrétion du MJ. Le brouillard peu à peu se lève les monstres du bois de l'Ombre semblent avoir regagné leur demeure et les phalanges loyales et les mercenaires peuvent se rejoindre dans les faubourgs de la ville. L'attaque coordonnée se concentre sur les escaliers latéraux et la Cale à blé. Goshentoï compte profiter de l'attaque pour emprunter l'escalier du Grand Mât et atteindre l'Entrepont Inférieur. Cet accès ne sera pas attaqué, car il n'y a pas de débouchés sur le Port.

Faulden Goshentoï est un homme avisé. Il se doute que sous le Port, il va trouver une machine comparable à celles que possedent des lieutenants

félons, mais nettement plus puissante. Cette machine inconnue, il la veut, et pour lui seul. Pour cela, il emmène donc les PJ car ils en savent désormais trop. Goshentoï veut leur tendre une embuscade, en faisant passer ses hommes pour des phalangistes félons. néanmoins, au cas où les PJ échapperaient à ses hommes (ces étrangers sont décidément très fort !) il jouera le surpris.

L'attaque commence ! Les PJ au coeur de l'action ont une vue épique de la bataille : les portes de la Cale à blé sont les premières à s'ouvrir, les escaliers sont ensuite attaqués et les portes du Port s'entrouvrent pour laisser passer plusieurs barques de pêcheur bondées de mercenaires. Les PJ ont plus d'une fois l'occasion d'en découdre avec les forces adverses, mais ils ne s'engagent pas complètement dans le combat : leur mission est tout autre. Pendant leur trajet, les PJ peuvent noter quelques détails :

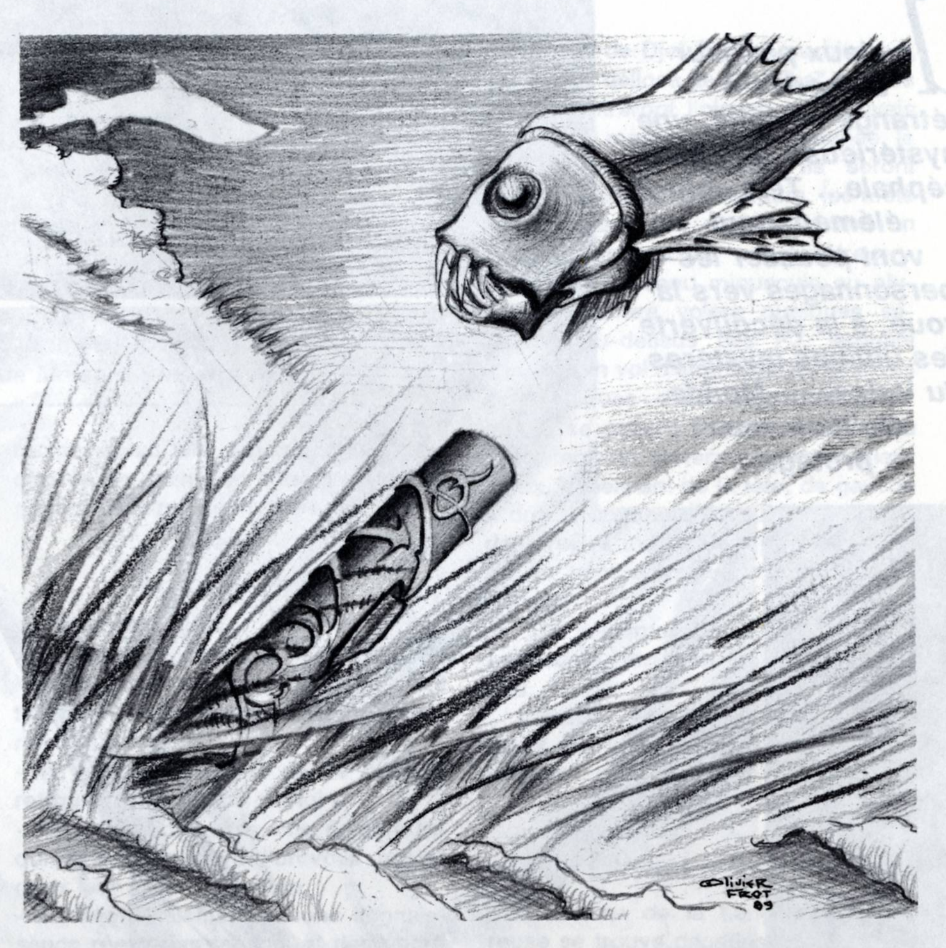
-Ils sont presque toujours séparés de Goshentoï et de Sergeï, et sont entourés de cinq ou six phalangistes.

-Lors de la traversée du Port qui doit les mener à l'escalier du Grand Mât, le groupe est séparé en deux barques : l'une avec les PJ et les phalangistes, l'autre avec Sergeï et Goshentoï.

-Arrivés à l'escalier, les PJ sont bon derniers et devant eux six phalangistes leur masquent Sergeï et Goshentoï qui sont loin devant. Brusquement, l'un des phalangistes semble rater une marche et tombe. Tous s'arrètent pour ne pas tomber à sa suite. Faites un jet sous l'Intelligence pour voir si les PJ remarquent quelque chose. S'il est réussi, les PJ surprennent un geste des phalangistes qui semblent se préparer au combat. L'un d'eux crie "Traitres aux phalanges ! vous n'aurez pas Varezdhur !" et les six phalangistes se jettent sur les PJ. Notez le nombre de segments (un segment = 6 secondes) que dure le combat. A partir d'ici, le temps a une importance primordiale, car suivant l'instant où les personnages atteignent l'endroit où se cache Varezdhur, l'attitude de Goshentoï variera. Voici une chronologie en segments pour vous y retrouver :

-0 : Les PJ combattent les phalangistes dans les escaliers.

-10 : Goshentoï et Sergeï arrivent à une porte dérobée donnant sous le fond du Port et où ils pensent trouver Varezdhur. Leurs soupçons sont confirmés : la porte donne sur une plate



forme surplombant l'Entrepont et effectivement, Varezdhur est là. A ses pieds, un homme ligoté. Varezdhur lui est en train de percer la paroi sous le Port pour couler le Vaisseau et le trou s'enfonce profondément dans la paroi.

-20 : Varezdhur est neutralisé, Sergeï prend son arme (un tube noir, constellé de manettes et de boutons) qui mesure environ deux mètres de long et descend l'escalier du Grand Mât, pour cacher l'arme dans le Fond de Cale. Goshentoï attend sur la plate forme et supprime l'homme ligoté, qu'il sait être le lieutenant de Varezdhur.

-40 : Sergeï entrepend la remontée de l'escalier.

Suivant le moment où les PJ débarquent (s'ils s'en sortent !), Goshentoï composera :

-10 : Il fait contre mauvaise fortune bon coeur et jouera l'étonné en apprenant que ses hommes étaient manifestement à la solde de l'ennemi.

-20 : Sergeï ne subtilise pas l'arme. L'homme ligoté n'est pas tué.

-40 : Goshentoï invente une histoire de démon qui transperçait la paroi et qui a tué Varezdhur. Il prétend que le démon s'est enfui en le voyant et que l'homme ligoté était déjà mort.

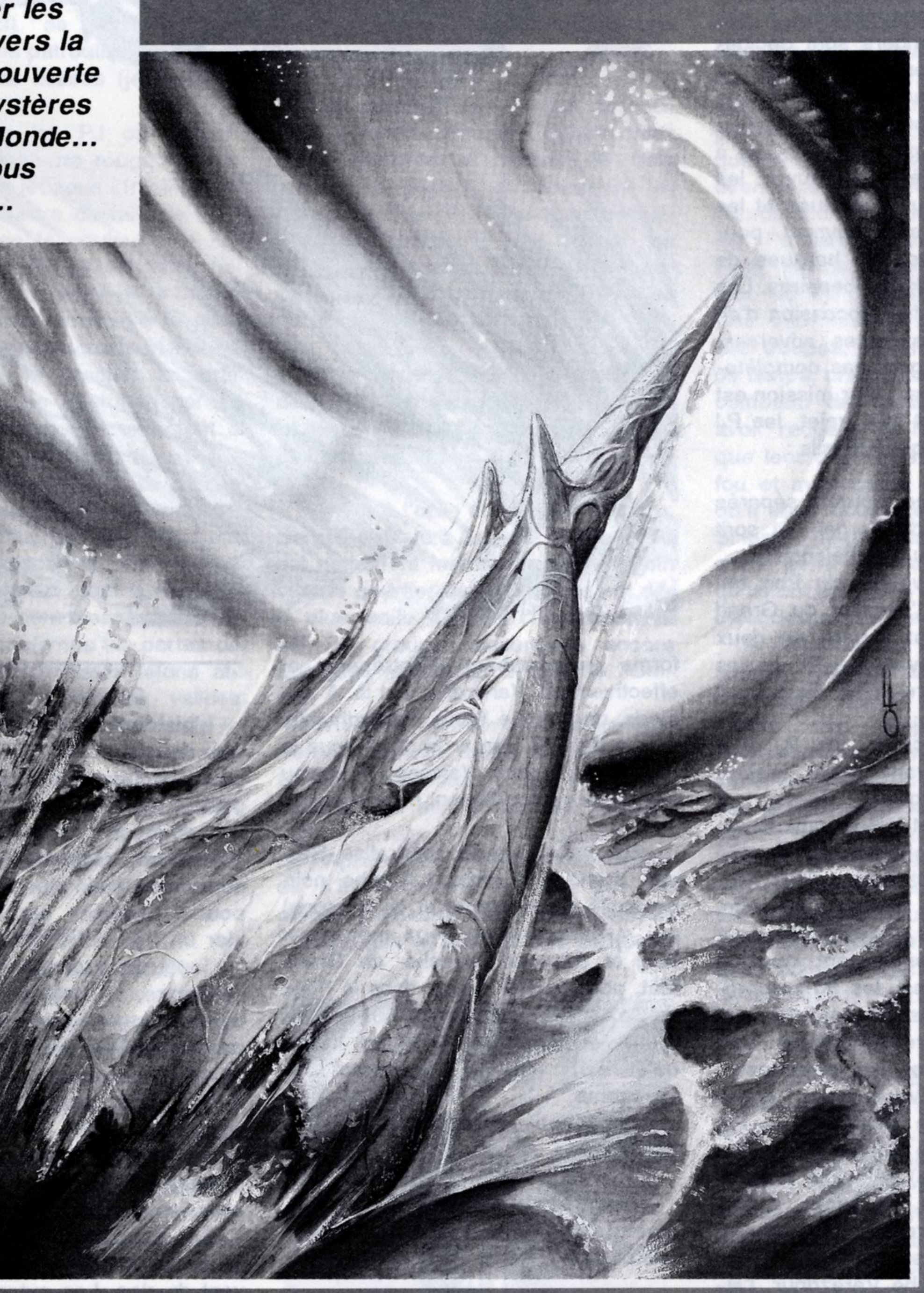
CONCLUSION...

L'histoire de Varezdhur (voir encadré au début du scénario), les PJ pourront l'apprendre du lieutenant ligoté, si celui-ci n'est pas tué. Suivant les soupçons que les PJ laissent apparaître, Goshentoï tente de les supprimer, mais plus tard (cet épisode pourra d'ailleurs agréablement meubler un trou entre deux scénarios). Si les joueurs ne viennent pas au bout de l'aventure, on peut considérer que le commando de Faral est arrivé à stopper Varezdhur et que le Vaisseau-Monde ne coulera pas (heureusement ! sinon comment jouer le dernier scénario...). Par contre, Goshentoï garde l'arme destructrice pour lui et il pourrait lui venir à l'idée de s'en servir pour ses propres projets...

Les PJ survivants sont comblés par le conseil et ils ne manqueront dorénavant de rien. Les autorités du Navire, après une courte délibération, décident de jeter par dessus bord les armes retrouvées. Mais chose curieuse il en manque par rapport à l'inventaire de Varezdhur. On ne saura jamais ce qu'elles sont devenues...



Un vieux pêcheur de perles à l'étrange autorité, une mystérieuse danseuse bicéphale... Tels sont les éléments qui vont pousser les personnages vers la proue, à la découverte des ultimes mystères du Vaisseau-Monde... Qu'Ikaa vous protège...



LE MYSTERE DE LA PROUE

"- Où finit le monde, maman ?
- A la proue mon fils.
- Et après la proue maman, qu'y a-t-il ?
- L'océan mon fils.
- Qu'est-ce que l'océan maman ?
- Les larmes d'Ikaa mon fils.
- Et où finissent les larmes d'Ikaa ?
- Elles ne finissent jamais mon fils,
car Ikaa pleurera éternellement sur le malheur des hommes."

Extrait des "Questions du Petit Pol" comédie en trois actes et deux tableaux de Moléare Shakespière .

AVERTISSEMENT

Le scénario qui suit est chronologiquement prévu pour être joué par les mercenaires de *Morshentoï Ltd* ayant déjà vécus les trois premières aventures. Le texte tient donc pour acquis les éléments de l'univers du VaisseauMonde décrits jusque là.

Un MJ imaginatif pourra toutefois faire jouer cette histoire par une troupe quelconque d'aventuriers. Il lui faudra dans ce cas adapter les propositions de Vulgane l'Ancien afin de motiver au mieux ses personnages.

RAPPELS CONCERNANT LES EVENEMENTS SURVENUS DANS LES PREMIERS EPISODES

Lors de l'intrusion des employés de *Morshentoï & Morshentoï* dans les bureaux du service de mercenariat multiversel, le cristal Rhivanien de Gronstein a été malheureusement endommagé. Cette pierre bleue étincelante est un élément mécanique indispensable au bon fonctionnement du transmetteur de matière. Sans lui, l'effet élastique des fibres cosmiques ne peut se manifester sur la matérialité. En clair les aventuriers ne peuvent plus espérer retourner dans leur monde d'origine comme cela était initialement prévu.

Les PJ auront de plus certainement pris conscience, après leur équipée à la Cathédrale de Yérulibaz, qu'une puissance supérieure à toutes les autorités semblant jusqu'à présent diriger le navire pèse sur la destinée du Vaisseau-Monde. En effet, alors que le gouvernail n'est plus relié à l'Engrenage Onarckial (la machinerie complexe servant de transmetteur entre les commandes des pilotes et le démon Yérulibaz) et que de ce fait aucune manoeuvre ne devrait être encore possible, le Vaisseau-Monde réagit correctement aux exigeances de la mer et aux ordres du Grand Timonier Astrabald Noï . Quelque conscience mystérieuse aurait-elle pris désormais les choses en main ? Astrabald lui-même ne peut éclaircir ce mystère.

PREAMBULE

Résumons-nous :

- Au moment où débute cette aventure les PJ sont très vraisemblablement fortunés (récompense du Grand Timonier.)
- Ils sont convaincus de ne pouvoir retrouver leur monde d'origine.
- Ils ont sur les bras une énigme inquiétante recouvrant d'un voile mystérieux leur pays d'adoption.
- Ils n'ont finalement aucune connaissance réelle des tenants et des aboutissants concernant l'histoire et l'origine véritable du Vaisseau-Monde.
- Lors de leur passage à travers les turbulences et les rouages complexes de l'Engrenace Onarckial, les PJ ont été soumis sans le savoir à l'*Alosius Perforator*, un rayonnement pernicieux, invisible et indolore, émanant des turbines onarckiales et responsable du *Kwana Larva*, le mal blanc, une maladie redoutable et incurable affectant les muqueuses, la peau du torse et du visage. Cette affection est bien connue de la guilde des timoniers, chez qui elle est reconnue comme maladie professionnelle, rare mais hélas mortelle. Les soins ikaaiens sont impuissants devant le Kwana Larva. Après une incubation pouvant varier d'une semaine à un an, la phase terminale se déclare et le malade succombe généralement au bout d'une dizaine de jours ; les oedèmes livides couvrant son buste se crèvent alors brusquement, libérant un pus visqueux et nauséabond qu'il est préférable de brûler avec le corps. Le mal blanc ne serait apparemment pas contagieux[1].

COMMENCEMENT

Tout débute dans l'un des multiples lieux de plaisirs de la vieille cité. Peut-être est-ce au "Rêve d'Imberliё", dans la taverne de Djel Pelidoï ou bien encore "Aux délices de Ka Silba" que les PJ rencontreront l'oiseau de mauvais augure, le messager de la destinée, le pourvoyeur de mystère. Ils seront attablés, goûtant les liqueurs, les mets et les spectacles exquis, quand un *Kuli-Kuli* entrera par une fenêtre entrouverte. L'oiseau minuscule au plumage chamaré volera quelques secondes au-dessus des PJ, larguant lors de son vol d'approche les preuves scatologiques d'une digestion avancée. Il se posera finalement au milieu de la table et restera un temps silencieux, dodelinant de la tête, de gauche à droite, comme s'il voulait se garder des oreilles indiscrètes, puis il lancera de sa voix suraigüe le rendez-vous suivant :

"Ce soir minuit à la taverne de la Langouste Amoureuse, ce soir minuit..."

L'oiseau repartira finalement comme il est venu sans donner plus de détails.

LA VILLE BASSE

La taverne de la Langouste amoureuse se trouve dans les bas-fonds de la Vieille Ville. Les PJ auront peut-être un peu de mal à la trouver si aucun d'eux ne parle quelques mots de *Gala Froot*, surtout s'ils montrent avec ostentation des signes extérieurs de richesse. Le tripot est situé en fait dans une cour d'immeuble à laquelle on accède par un passage étroit, obscur et malodorant. Le MJ pourra construire la petite randonnée à travers les bas-fonds en se basant sur le plan de la vieille cité (cf excart) et en se servant des suggestions de rencontres suivantes :

1) Des marchands ambulants abordent avec sans-gêne les PJ et tentent de leur revendre leur camelote. Il s'agit la plupart du temps de bijoux ou de babioles sans valeur. Les receleurs insistent quelques minutes puis laissent tomber en insultant avec véhémence et en Gala Froot les PJ qui ne leur auraient rien acheter. Le Gala Froot peut être une langue fort méprisante...

2) Dans une ruelle un peu plus obscure que les autres et un peu plus déserte, les PJ se font agressés par une bande de voyous aux allures de marins jouant du couteau avec une redoutable adresse. Ils n'insistent toutefois pas dans leur entreprise s'ils s'aperçoivent avoir affaire à plus forts qu'eux et disparaissent dans l'épais-

seur nocturne, le son de leur débandade se perdant peu à peu dans le bruit de fond de la cour des miracles du Vaisseau-Monde.

3) D'une impasse plongée dans la pénombre retentissent des bruits de bagarre, des cris de douleur et les pleurs d'un enfant. Si les PJ s'approchent, ils tombent sur le spectacle suivant :

Une clocharde recroquevillée dans un tas de détritus est battue à mort par trois truands à demi ivres. Une petite fille toute barbouillée de larmes hurle de tout son souffle en s'accrochant désespérément à la cuisse d'un des malfaiteurs, tentant en vain de l'éloigner de la femme violentée. A la vue des PJ, les trois truands tentent de s'échapper. La femme et l'enfant devaient faire la manche pour le compte du patron des trois voyous en allant exhiber leur infirmité sur le parvis du temple d'Ikaa. N'ayant pas récolté assez de soldars, les mendiantes reçoivent une correction d'avertissement au moment où les PJ interviennent.

Quand les PJ quittent la clocharde et sa fille, cette dernière tente un pick-pocket sur l'un des bons samaritains[2]. A la lumière d'un reverbère ou à la lueur d'une torche le regard des deux victimes apparaît désespérément vague ; elles sont toutes deux aveugles, la fille ayant hérité de sa mère d'une malformation congénitale que les magiciens soigneurs d'Ikaa ne peuvent soigner.

4) Dans un quartier d'hôtels de passes, près de la maison des soupirs, les PJ sont abordés par des tapineuses. Les prix sont très variables[3]. Ceux qui ont payé le moins cher sont aussi ceux que l'on entend pousser des râles lubriques dans les ruelles attenantes. Monter dans une chambre vaut le double du prix de la rue. Si les PJ acceptent les avances d'une de ces demoiselles, ils auront peut-être la malheureuse surprise d'avoir l'urine douloureuse le lendemain soir (30%).

5) Deux filles se crèpent le chignon pour une place sur un trottoir. Morsures et griffures ensanglantent le caniveau.

Il y a 50% de chances que dans ce même quartier, un proxénète mécontent maltraite cruellement l'une de ses filles sous le nez de passants indifférents. Si les PJ interviennent, ils seront alors sauvagement invectivés par la fille qui se réfugiera dans les bras de son protecteur avec qui elle sera visiblement réconciliée.



7) Il est possible que les PJ soient pris pour une bande de mercenaires, chargés par un riche notable "du dessus"[4] de retrouver un objet volé ou de mettre la main sur l'auteur d'un délit quelconque. Ils sont alors épiés en douce et suivis discrètement par des "cafteurs" spécialisés qui attendront d'en savoir plus sur les motivations des PJ pour aller renseigner qui de droit.

8) Juste avant l'arrivée à la *Langouste amoureuse* une odeur de charogne parvient aux narines des aventuriers. Dans un caniveau non loin de l'entrée de la cour menant au tripôt, repose un cadavre à demi putréfié. L'homme est nu et son dos n'est plus qu'un amas purulent et putride. Quelques éclats brillants ressemblant à des écailles de poisson se remarquent dans la tumeur verdâtre qu'est maintenant la peau de ce moine de Raina n'ayant visiblement pas supporté les greffes liturgiques de son culte sadique.

~

LA LANGOUSTE AMOUREUSE

On la repère à son enseigne miteuse éclairée par la clarté tremblotante d'une lanterne à huile (on n'a pas de quoi se payer ici le luxe d'une cage à luciole). Elle se trouve au sous-sol de l'immeuble (cf plan de la Ville Basse). Un escalier métallique rongé par l'air salin couine lugubrement à chaque pas descendu. Il mène à un petit perron humide, recouvert d'une moisissure verdâtre gorgée de sels légèrement fluorescents. Le vacarme assourdi d'une ambiance de tripôt parvient aux PJ, provenant d'une porte incrustée de coquillages. Des vasistas graisseux, noircis par une crasse à l'origine insoupçonnable, encadrent de part et d'autre l'entrée de la taverne.

A l'intérieur, une foule chamarrée et bruyante principalement constituée de marins, observe avec force de sifflets et d'exclamations intempestifs le spectacle se déroulant sur une scène minuscule située au fond de la salle. Une jeune fille déjà copieusement dévêtue termine d'étirer chacun des éléments vestimentaires d'une parure surchargée. Aucun des spectateurs ne semble montrer d'étonnement devant le buste bicéphale de la stripteaseuse. A l'entrée des PJ, la salle devient tout à coup silencieuse puis le brouhaha reprend de plus belle, l'assistance détournant la tête des nouveaux visiteurs. Une table reste vide dans un

coin à peine éclairée, cela semble être le seul endroit où les PJ puissent s'installer. Cependant, s'ils font mine de vouloir s'asseoir là, plusieurs gaillards à l'allure on ne peut plus patibulaire s'approchent d'eux et les en empêchent. Le patron lui-même leur interdit l'emplacement. *"Cette table là est réservée, pouvez pas vous asseoir, c'est celle du Vieux Vulgane, l'aime pas qu'on s'asseye à sa table".* Et il leur désigne une autre table occupée par un individu à moitié endormi.

Lorsque les PJ s'installent, il relève la tête et les observe d'un oeil torve, rougi par la poussière d'étoile. L'homme est visiblement intoxiqué et exhale une lourde odeur de lotus noir. Si les PJ tentent de lier connaissance avec le jeune drogué ils apprennent qu'il s'agit d'un ancien soldat du rostre déserteur nommé *Boranvis*. L'alcool et l'opium aidant, l'ex- phalangiste ne s'aperçoit pas qu'il est en train de signer son arrêt de mort en dévoilant son secret à des inconnus qui pourraient fort bien être des espions du rostre ou simplement des individus engagés comme indicateurs par l'Avant. Si les PJ prennent conscience que les confidences du déserteur peuvent être utilisées contre lui comme moyen de pression, ils pourront se servir de lui pour leur future mission.

DESCENTE DANS LA VILLE BASSE

C'est peu de temps après l'arrivée des PJ qu'un vieillard en costume de pêcheur de perles entre à son tour dans la taverne. Cette fois-ci le silence se fait mais semble vouloir durer interminablement. Le vieux pêcheur reste un instant sur le pas de la porte tout en scrutant la salle enfumée par les volutes bleutées des braseros. Il est le point où convergent tous les regards. Une crainte religieuse pèse à présent sur une atmosphère pourtant surchauffée il y a quelques minutes. Vulgane l'ancien, c'est bien lui, domine de ses sept pieds le parterre impassible, puis il déplace finalement sa carcasse de géant vers la table inoccupée. L'âge dont témoignent les multiples zébrures de son visage parcheminé ne paraît pas affecter ses mouvements et c'est d'un pas lourd mais assuré qu'il atteint son emplacement réservé. Peu à peu les conversations reprennent leurs cours, la taverne retrouve son vrai visage : les lanceurs de fléchettes en os de seiche se remettent à leur tournoi, les joueurs de *Twoonii Fog*[5] s'excitent à nouveau sur leurs coquillages polyédriques et le tavernier reprend son service, tirant allègrement la bière à la graisse de phoque ou du vin d'anémone à qui veut bien lui montrer ses soldars sonnants et trébuchants.

La jeune fille à deux têtes qui avait quitté la scène revient maintenant pour un nouveau numéro, situé à mi-chemin entre la danse et la jonglerie. Elle se met à faire tourbillonner autour de ses deux chefs plusieurs poignées de méduses en une ronde dégoulinante. A cet instant un PJ observateur peut peut-être remarquer que la jeune fille le regarde, lui et ses compagnons, avec l'une de ses têtes tandis que l'autre reste fixée sur la danse des créatures visqueuses *(jet en Voir, jet sous 2x l'intelligence, TOC,...)*. Il est inutile d'insister tout particulièrement sur ce fait d'autant qu'au même instant un fait intéressant se déroule à la table de Vulgane.

Le vieux colosse vient de sortir d'une de ses poches une petite boule de plumes colorées. Il la caresse délicatement puis laisse s'envoler dans la salle ce qui n'est autre qu'un vulgaire *Kuli-Kuli*. Le volatile fait un tour puis revient se poser sur l'épaule de Vulgane qui lui chuchotte alors quelque chose. L'oiseau reprend ensuite son vol et vient finalement se poser sur la table des PJ qui reconnaissent en lui le Kuli-Kuli porteur du message reçu le matin même...

A ce moment entre dans la taverne une petite troupe de pêcheurs (truands ?) à l'allure peu engageante. Ils sont environ une trentaine et ils cherchent visiblement la bagarre. Il est en effet peu probable que leurs matraques et leurs couteaux ne soient sortis que pour la rigolade. La bande appartient à un clan adverse et vient faire une descente dans le QG rival. L'un d'eux, un petit rouquin trapu au visage criblé de taches de rousseur s'avance un gourdin à la main et lance d'une voix menaçante en désignant les PJ : *"Depuis quand les bouseux d'Asralan acceptent dans leurs rangs des fieffés d'en haut*[6] *?"* Assurément il y a méprise. Les PJ ayant été certainement remarqués durant leur traversée des bas-fonds ont sans le savoir quelque peu chamboulé les activités de la bande du "gouffre". Celle-ci a décidé d'envoyer une petite expédition punitive, histoire de montrer qu'elle n'a pas l'intention de se laisser marcher sur les plates-bandes. Si le malentendu est éclairci, les PJ doivent se débrouiller seuls avec les importuns. Si par contre ces derniers ne veulent rien entendre il y a fort à parier que tout cela se terminera en pugilat général. Dans le groupe du "gouffre" les PJ peuvent éventuellement reconnaître les truands qui maltraitaient les deux clochardes ou encore le proxénète qui frappait sa gagneuse. Ceux-là auront été cafté en haut-lieu, ce qui explique la descente à la "langouste amoureuse".

Au milieu de la bagarre Vulgane s'éclipse comme si de rien n'était, seul son oiseau reste et délivrera à la fin de la mêlée un second message à l'un des PJ encore conscient : *"Rendez-vous aux minoteries demain même heure. Emportez avec vous le matériel et les effets qui vous sont chers. Il est possible que vous retrouviez le chemin de votre monde..."*

La bagarre de la "Langouste amoureuse" doit être exploitée au maximum par le MJ. Elle se déroule en "points d'assomage", il n'y a aucun risque de mourir. Seules quelques contusions voire une ou deux vilaines estafilades resteront comme séquelles de cette altercation.

RENCONTRE NOCTURNE

Durant la journée du lendemain les PJ peuvent s'équiper et se renseigner sur le compte de Vulgane l'ancien. Dans le port et le quartier des pêcheurs on parle de lui comme d'un vieillard sympathique, très certainement doyen de la profession et très versé dans les vieilles légendes de marins transmises oralement au cours des fleuves les soirs de veillées, lorsque le gros temps empêche la sortie des navires hors du Bâteau-monde. Quelques vieux baroudeurs conseillent aux PJ de brancher l'Ancien sur la légende du Géant Adamastor, gardien du cap des tempêtes ou de lui demander d'évoquer le mystère du Grand Maëlstrom, ce tourbillon gigantesque, qui serait dit-on capable d'avaler le Vaisseau-Monde lui-même.

Si les questions des PJ concernant l'Ancien touchent aux événements du soir précédent, les personnes interrogées semblent ignorantes et peu inspirées. Aucun des pêcheurs n'est capable d'expliquer les raisons du respect teinté de frayeur des truands de la "Langouste Amoureuse" à l'égard de Vulgane. Les truands eux-même sont d'ailleurs incapables d'expliquer la place du vieux pêcheur dans le monde interlope de la Vieille Ville. Il semble que Vulgane soit là depuis toujours et cela seul suffit à forcer le respect. Nul n'est capable aujourd'hui de donner l'âge du vieillard et n'est-il pas l'un des seuls encore capable de déchiffrer les inscriptions en *Ibonis* ?

A minuit les PJ s'approchent de la minoterie. L'usine constituée de plusieurs rangées de moulins se trouve sous la responsabilité du Rostre. Elle est d'ailleurs construite sur le pont avant du navire. Lorsque les PJ débouchent sur le chemin menant aux moulins, ils doivent prendre garde de ne pas se faire repérer par les patrouilles de phalangistes qui circulent dans les environs, la minoterie étant au coeur de leur territoire. Avant même que les PJ débouchent sur l'entrée de l'usine à grains une silhouette haute portant une lampe vient à leur rencontre. La forme aisément reconnaissable de Vulgane se découpe dans le halo jaunâtre de sa cage à lucioles. Au moment où les PJ retrouvent le vieux pêcheur, le bruit du pas cadencé d'un peloton phalangiste se fait entendre. Si les PJ souhaitent fuir, Vulgane les retient et attend impassible l'arrivée des soldats. Quand le détachement du Rostre arrive sur le lieu de la rencontre clandestine, le sous-officier dirigeant la patrouille s'avance d'un pas hésitant vers la masse imposante de Vulgane dont la taille paraît démultipliée par les jeux d'ombres de la lumière insectoide. Vulgane lève la main et entonne avec le phalangiste un discours gestuel totalement silencieux[7]. Une minute suffit pour que l'homme du Rostre s'en retourne vers ses hommes, le visage déformé par une expression d'indicible terreur.

Vulgane fait signe, toujours sans un mot, aux aventuriers, les enjoignant visiblement à le suivre. Si les PJ acceptent, une chape de silence s'abat mystérieusement sur le groupe qui s'avance d'un pas alerte mais discret vers la tour de noirceur du mât de misaine. A cet instant les PJ disparaissent à la vue les uns des autres sans qu'aucun d'eux ne soit capable de briser cette invisibilité surnaturelle. Ils saisissent un fait surprenant : bien qu'ils soient isolés de leurs compagnons par la vue et par l'ouie, ils en sont proches par l'esprit et au centre de ce réseau télépathique, ils sentent un abime d'une effroyable profondeur, un puits sans fond où toute lumière est à jamais annihilée. Ce gouffre spirituel se présente comme la conscience de Vulgane et lorsque les personnages le comprennent ils sont arrivés au pied du mât de misaine, devant les arches colossales du temple de Raina...



DIALOGUES

Lorsque Vulgane les aura mené devant le bâtiment, il leur transmettra par l'intermédiaire de la liaison téléphatique qu'il a établie avec eux les renseignements suivants :

"Peu importe qui je suis et ce que je veux. Je connais vos exploits et je sais aussi que vous n'avez plus aucun espoir de retrouver votre monde d'origine. (Facultatif : je sais aussi qu'il ne vous reste plus que quelques jours à vivre, vous êtes atteints du mal blanc.) Et le seul moyen, l'unique issue, je puis vous l'indiquer. Là vous trouverez la "porte liquide" qui vous mènera dans votre monde. (Facultatif : là se trouve le feu secret qui vous guérira du Kwana Larva.)

Alors que Vulgane s'apprête à conclure pour donner les détails de son marché, une conscience étrangère, mais peut-être vaudrait-il mieux dire : deux consciences apparaissent au milieu du réseau de pensées. Deux esprits différents, l'un riche et dense, l'autre vide, instinctuel, aussi amorphe que le premier semble alerte ; et pourtant leur antithèse paraît être le support d'un étrange lien téléphatique, mieux que cela : elle est l'expression d'une seule et même entité, deux niveaux de pensée dans un même corps! Une conversation débute alors téléphatiquement dans une langue inconnue des PJ mais qu'ils comprendront pourtant[8] :

Vulgane : *"Que viens-tu faire ici ?"*

L'Etranger double : *"Tu le sais, je dois les accompagner. Le jour est venu pour moi d'aller jusqu'au bout de mon destin".*

- Alors soit ! Guides-les, mais ne te met jamais en travers de mon chemin. Tu sais que tu perdrais.

- Toi et tes frères avez eu à faire à plus fort que vous et comme moi vous êtes devenus des esclaves. Je ne barrerai pas la route à mon propre accomplissement, soit sans crainte. Mais lorsque nos chaînes tomberont, méfie-toi des ombres pourpres qui sillonneront l'Ether jusqu'au pays des Démons !

- Ne parle pas de chaîne. Cela me fait mal et tu le sais. Je vais devoir partir pour...

- (coupant Vulgane) : *Je les emmènerai là où tu les crois utiles Signeur de pacte, va soigner ta douleur..."*

Les ténèbres vertigineuses de l'esprit de Vulgane disparaissent brusquement, englouties par une terrible impression de souffrance. Les PJ réapparaissent à quelques pas du temple, bien visibles et à nouveau bruyants. Vulgane a disparu. Ils ont à peine le temps de constater auprès d'eux la présence de la danseuse bicéphale de la "Langouste amoureuse" qu'une corne retentit, transperçant de son timbre grave la brume grise et glaciale recouvrant le Navire.

Si les PJ questionnent la fille bicéphale, voilà ce qu'elle acceptera de leur révéler :

- Je me nomme *Fuschiva* et j'ai comme vous besoin de me rendre à l'endroit dont voulait vous parler Vulgane l'Ancien.

- Quelque part à l'avant, dans un endroit secret connu seulement de quelques initiés dont je fais partie, se trouve la solution à tous vos problèmes.

- Vous y retrouverez le chemin de votre monde.

- Vous pourrez y soigner la maladie dont vous êtes victimes.

- Et vous trouverez en plus de tout cela, les réponses à toutes les questions que vous vous posez aujourd'hui sur l'origine du Vaisseau-Monde.

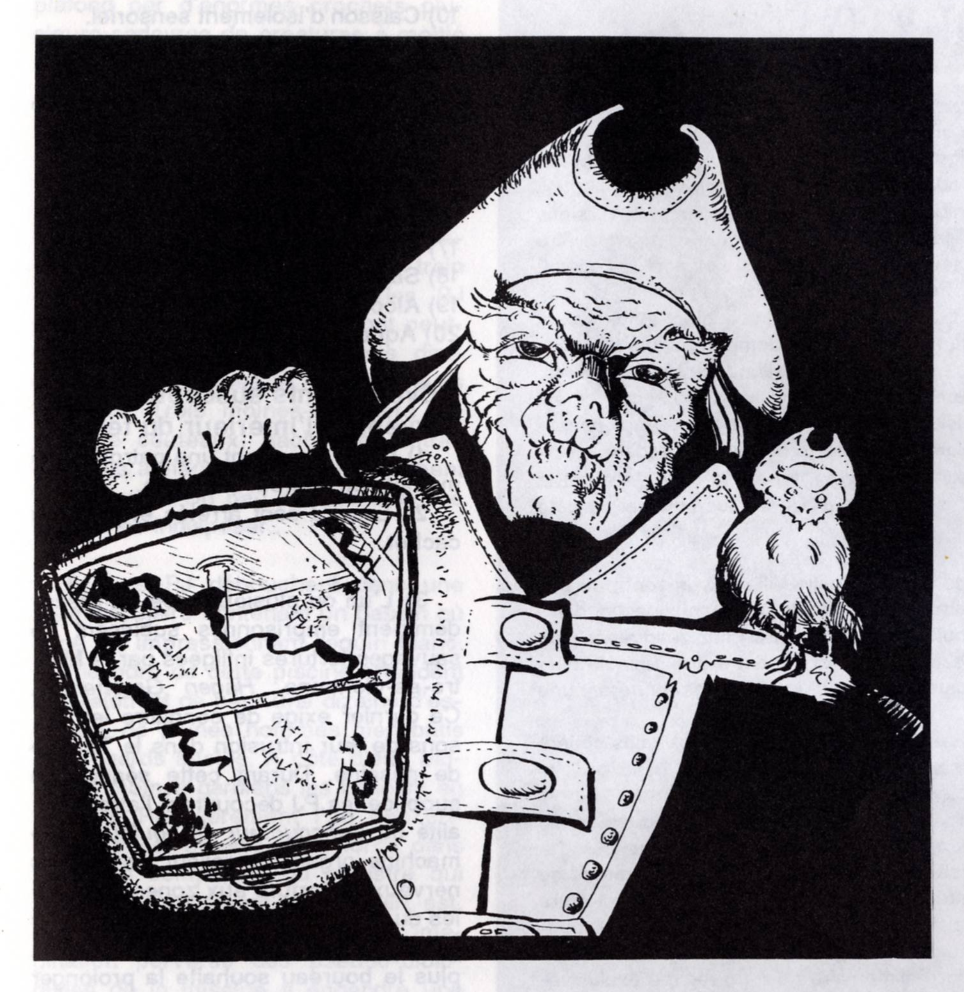
- Quant aux motivations qui me poussent à vous accompagner jusqu'à ce lieu, je préfère les garder secrètes. La route par laquelle je vous mènerai jusqu'à votre salut est semée d'embûches et je ne souhaite pas voir mes desseins révélés par quelqu'un qui ne pourrait résister à la torture.

- Sachez toutefois que je ne vous veux aucun mal (une détection magique des PJ révèlera que ceci est tout à fait sincère). Je vous guiderai autant que mes connaissances me le permettront, car votre destin suit le mien le temps d'un voyage vers la proue du Vaisseau-Monde, vers l'intérieur du crâne du Rostre...

- Il existe à l'intérieur du Temple de Raï na Torequondë un passage ancien et secret menant à fond de cale. Là, proche de la naissance du rostre, se trouve une seconde voie, elle aussi antique et méconnue du commun des mortels qui nous mènera à l'intérieur de la figure de proue. Tous les mystères seront alors révélés.

- Cette voie est l'unique moyen possible de parvenir jusqu'au lieu maudit. Un temps il exista une autre possibilité de se rendre à l'intérieur du

1) Le Kwana Larwa est une idée facultative que le MJ peut ne pas utiliser.
2) 65% de chances de réussir.
3) De 30 à 50 soldars.
4) Expression Gala Froot désignant les terrasses supérieures.
5) Jeu de dés, ancêtre du JdR.
6) Référence à des mercenaires du pont supérieur peu appréciés parmi les "truands d'en bas".
7) Skoot Fasterass
8) Ibonis.



crâne. Aujourd'hui hélas ce chemin serait mille fois plus dangereux que d'entrer dans le Temple de misaine (l'expression de Fuschiva sera à cet instant celle d'une grande tristesse, la marque d'un malheur à l'horreur insoutenable ; cf fin du scénario : Les Révélations de Fuschiva.)

Les renseignements viennent de Fuschiva après des questions précises posées par les PJ. Si ceux-ci l'interrogent sur d'autres points, le MJ devra juger de l'importance des renseignements demandés et s'efforcer de garder une certaine part de mystère et de suspense dans les réponses de Fuschiva. Celle-ci ne sait pas tout et ne révèle rien sur son compte. Si toutefois le MJ souhaite l'utiliser pour résoudre une situation où les PJ seraient en mauvaise posture, il peut se référer à la fin de ce scénario, où toute l'histoire du Bâteau-Monde, de Fuschiva, de Vulgane et de tous les autres est enfin révélée.

DEVANT LE TEMPLE

Il faut donc maintenant pénétrer dans le Temple de Raina. Et pour cela il faut, soit déjouer la surveillance des gardes en faction devant chacune des quatre portes donnant accès au sanctuaire des moines écailleux, soit éliminer ces gardes, de manière discrète si possible. Il existe un portail titanesque constitué de deux battants de bronze placé à chaque point d'orientation : un point côté babord, un point côté tribord, un côté proue, un côté poupe. Chacune de ces entrées porte un nom différent mais leur surveillance (organisation, qualité...) reste identique. Ainsi, pénétrer dans le temple revient au même que ce soit par la porte du Piranha, celle de la Gorgone, par l'entrée de l'Epaulard ou celle de l'Espadon (les noms sont donnés respectivement aux positions.)

Suit donc une description d'une porte donnée. Cinq moines montent la garde devant les battants de bronze. Ils portent des katana, savent lutter à main nues, mais ne possèdent pas de "shurikens vivantes" (cf caractéristiques en annexes). Une corne d'origine inconnue d'environ deux mètres de long pend sous un trépied disposé près du portail. Un des moines semble spécialement affecté à cet instrument d'alarme. Cette trompe sert en temps normal à appeler la relève toutes les quatres heures. Cela explique peut-être les sons de corne perçus par les PJ au moment de leur approche vers le temple (surtout si le MJ souhaite que la garde en poste soit toute fraiche).

Les deux battants du portail sont fermés. Aucun des cinq moines écailleux ne possède la clef sur lui. Les portes ne peuvent s'ouvrir que de l'intérieur grâce à un singulier mécanisme mettant en jeu une coquille d'huitre, une mâchoire de requin, plusieurs défenses de narval et un sablier en forme d'hippocampe. Seuls les moines se montrent capables de manier cette serrure quelque peu complexe (refermer la porte une fois dans le temple requiert un jet sous 2xINT quelque soit le jeu). Pour entrer, il faut soit attendre la relève suivante, soit provoquer l'ouverture en soufflant dans la corne. Mais dans ce cas, les moines de l'intérieur concluent à une alerte.

Pour savoir quand a lieu la prochaine ouverture régulière (changement des gardes en faction) le MJ peut utiliser sa montre et se servir de la règle suivante :

- Quart d'heure précédant le passage à une nouvelle heure : la relève a lieu dans 3h45 (elle vient d'être effectuée).
- Quart d'heure suivant le passage à une nouvelle heure : la relève a lieu dans 2h45.
- 2° quart d'heure suivant le passage à l'heure : la relève a lieu dans 1h45.
- 3° quart d'heure suivant le passage à l'heure : la relève a lieu dans 0h45.

A L'INTERIEUR DU TEMPLE DE RAINA

Il ne sera pas fait ici de description détaillée du Temple de Raï na Torequondë. La bâtisse est construite tout autour du mât de misaine et contient plusieurs centaines de salles qu'il serait vain de vouloir passer en revue, d'autant que si les PJ se débrouillent bien, ils n'auront pas à découvrir le temple dans sa totalité. Toutefois un plan-schéma est présenté ici et permettra au MJ de développer, s'il le souhaite, le complexe dans ses détails. Suivent pour l'aider dans sa tâche, une liste non exhaustive de salles et d'événements probables mais facultatifs.

1) Salle de torture.
2) Salle de sacrifice.
3) Salle de chirurgie.
4) Salle de méditation.
5) Corridor des moulins à prières.
6) Salle d'entrainement aux arts martiaux.
7) Piscine.
8) Cellule de moine.
9) Cellule d'emprisonnement, cachot.



LE CULTE DE RAINA

"Rainar Volan klash, Scolar Brodover, krideviaz soulazz graz, Soulazz grodomosh !"
Le chant du squale

Cette religion, sans être exactement antithétique au culte d'Ikaa, présente de nombreux aspects opposés aux croyances qui animent les adorateurs de la sirène céleste.

Raï na Torquondë ou du moins les personnifications religieuses issues des versions mystiques de cette entité sont généralement assexuées et les deux genres peuvent être employés pour désigner la divinité du mât de misaine. Raina incarne la violence de l'océan, le mystère des profondeurs, la cruauté des monstres sous-marins. Pour les moines de cette secte, la beauté et la grâce aquatique ne sont que des leurres qui aveuglent et fourvoient les prêtres d'Ikaa Shutilee. Seule la noiceur de la mer les jours de tempête, seule la colère des éléments peuvent être, selon eux, les reflets sans défaut de l'ultime vérité de l'univers. La férocité a été reconnue comme la règle primordiale qui prévaut dans l'accomplissement du monde, depuis l'heure des premières convulsions jusqu'au jour du grand Engloutissement. L'Homme est l'Etre Supérieur car seul l'Homme dévore le requin. Le prédateur surpasse la proie, le carnivore supplante le mangeur de plancton, tel est le code, telle est la loi... Aussi est-ce pourqoi les "moines écailleux" s'efforcent d'être le plus souvent du côté des tueurs plutôt que de celui des victimes.

Les adeptes de Raina, s'ils sont peu présents dans la Vieille Ville (où ils sont peu populaires) n'y sont pas moins actifs bien au contraire. Un formidable réseau clandestin, d'initiés ou de sympathisants (dont les activités occultes et interlopes en surprendraient plus d'un) renseigne le pouvoir central du mât de misaine, tandis qu'un autre groupuscule plus activiste, souvent allié aux services secrets du rostre, accomplit les missions requérant une efficacité définitive...

Le principal objectif politique du temple de Raina est la multiplication des raids côtiers et l'augmentation des prises d'esclaves (nécéssaires aux sacrifices rituels !) auxquelles s'opposent bien entendu les hautes instances du temple d'Ikaa Shutilee.

Autour de ces principes fondamentaux s'organise une philosophie comportementale pseudo-scientifique basée sur la souffrance d'autrui et faisant appel aux pulsions sadomasochistes les plus abominables (on murmure sans qu'on sache s'il s'agit de rumeurs ou de faits véritablement fondés qu'il existerait à l'intérieur du temple, une machine de torture capable de faire ressentir au tortionnaire un plaisir proportionnel à la douleur du supplicié...). L'aspect effrayant de ces moines témoigne de leur lugubre état d'esprit. Le teint olivâtre, les dents souvent gâtées par un déséquilibre alimentaire dû à un régime exclusivement composé de viande (de quelle origine ?), ils sont la plupart du temps seulement couverts d'un pagne et arborent, en plus de quelques colliers de dents, des écailles de poisson, qu'ils se font greffer à vif sur la peau du dos, des membres et parfois même du visage. Des techniques secrètes, que l'on dit on ne peut plus douloureuses, permettent d'éviter de trop fréquents rejets de greffe, fatals en l'occurence puisqu'ils introduisent des cancers de la peau au pronostic inéluctable.



En plus de toutes les atrocités perpétrées au plus profond du temple de misaine les moines écailleux (dont l'origine du nom est maintenant éclaircie) tentent de rapprocher leur physiologie de celles des créatures marines. Des pratiques méditatives et des transes provoquées par des drogues algisantes permettent déjà à certains sujets de contrôler la température de leur corps et de résister aux fortes pressions des profondeurs. Des recherches actuellement en cours mettant en jeu des expérimentations principalement chirurgicales sur cobaye humain (d'où la recrudescence du besoin en esclaves) visent à réaliser une métamorphose de la créature humaine en être aquatique mi-homme mi-poisson.

Les fervents de Raina sont experts en poison, ils pratiquent une forme de combat à main nue proche des arts martiaux et ils utilisent des armes particulières, créées par leur temple, dont la plus redoutable est très certainement la "Shuriken vivante", une étoile de mer venimeuse, utilisée comme projectile à la manière de l'arme ninja qui lui donne son nom et qui se colle à la peau de la victime sur laquelle elle a été lancée. Elle fait alors pénétrer ses cinq branches dans la chair jusqu'au niveau du muscle (induisant une paralysie du membre touché), puis libère par un système de canalicules aboutissant aux ventouses brachiales, une dose massive d'une substance toxique anticoagulante (proche de l'héparine) provoquant une hémorragie parfois mortelle.

10) Caisson d'isolement sensoriel.
11) Réfectoire
12) Abattoirs & reserves de viandes.
13) Escaliers montant aux châteaux de Hune.
14) Bassin des Rorquals.
15) Bassin des Requins.
16) Quartiers d'Hagen Goshentoi.
17) Hall des tempêtes.
18) Salle d'arme.
19) Alcôve de fornication.
20) Aquarium.

Evénements susceptibles de survenir à l'intérieur du temple

1) Les PJ croisent une patrouille de moines, un combat s'engage.

2) Les PJ sont arrêtés et jetés au cachot.

3) L'un ou plusieurs des PJ précédemment emprisonnés subissent de sauvages tortures infligées par le Maître-es-Géhenne, *Hagen Groshentoï*. Ce dernier exige de connaitre les raisons de leur intrusion dans le Temple de misaine. Durant cette séance de supplice les PJ découvrent l'atroce réalité du *transducteur de douleur* : une machine organique reliant les centres nerveux du torturé aux zones cérébrales du plaisir du tortionnaire. Ainsi plus la souffrance de la victime s'accroit, plus le boureau souhaite la prolonger pour atteindre une délectation quasi-orgasmique. Cette montruosité est issue du cerveau dérangé des ingénieurs rainéens. Ils sacrifièrent pour cela plusieurs esclaves afin d'isoler sur leurs cadavres les fibres nerveuses nécessaires à la conception du neurotransmetteur, base de fonctionnement du transducteur de douleur.

A chaque séance de transduction, un jet sous la CON est nécessaire pour résister à l'induction algisante parvenant aux electrodes plantés dans toutes les parties du corps supplicié. Le premier jet se fait sous 5xCON puis 4x, 3x, 2x et enfin 1x. Un jet raté indique la mort du personnage. Au bout de trois séances le tortionnaire lui-même doit quitter le transducteur ou lancer un jet sous 4xCON (3x, 2x,...). Si le jet est raté, il meurt alors dans un intense moment de plaisir.

4) Les PJ parviennent à s'évader. Le MJ doit les y aider. Fuschiva a certainement réussi à s'échapper (peut-être magiquement). C'est elle dans ce cas qui aide les aventuriers à se sortir des mains de Goshentoï le Grand Prêtre.

5) Les PJ arrivent dans un vaste hangar dans lequel sont suspendus au

plafond par d'énormes crochets plusieurs cadavres de créatures à moitié dépecées. Les espèces en plus grand nombre sont ici des dauphins, des phoques et des humains...

Du fond de cette vaste salle garde-manger parviennent des hurlements témoignant d'une insoutenable souffrance. Plusieurs individus des espèces sus-mentionnées sont en train d'être découpés vivants. Si les PJ interviennent rapidement, ils ont peut-être le temps de sauver trois dauphins, deux morses et cinq esclaves humains. Trois moines-bouchers armés de couteaux, haches et autres crochets à viande défendent âprement leur pitance. Un peu plus de sang ne saurait les indisposer...

6) Les PJ débouchent dans une salle circulaire contenant un bassin où nage un impressionnant requin blanc. Sur le bord de cette piscine attendent en grelottant de peur une dizaine d'esclaves, de jeunes hommes bien bâtis aux regards affolés. A côté d'eux plusieurs moines gardiens les tiennent en respect. Régulièrement l'un des prisonniers est poussé avec force dans l'eau, en compagnie du monstre qui s'ébat tranquillement. Ce requin est, précisons-le, du genre féminin. L'imagination pervertie des pseudo-biologistes de la misaine a engendré une idée farfelue et oh combien cruelle. Les esclaves immergés sont en fait chargés de s'accoupler avec la créature marine ; s'ils y parviennent les experts rainéens espèrent pouvoir ainsi étudier le fruit viable ou non de cet hymen contre nature.

Pour l'heure, sur 156 tentatives, on compte 12 coits réussis, 144 échecs et 156 morts. De ces stastistiques, les moines écailleux ont conclu que l'état gestatif n'inhibait en rien la sensation de satiété chez les requins femelles...

7) Les PJ se retrouvent dans une salle rectangulaire ressemblant à un long préau aménagé en gymnase. Une vingtaine de moines s'entrainent ici aux arts martiaux. Dans un coin siège un aquarium oblongue contenant une eau noire et visqueuse. Des Rainéens plongent leur bras soigneusement protégé de cuir clouté dans le liquide sombre et en ressortent à pleine main les formes étoilées de "Shurikens vivantes". Un esclave écartelé sur une potence sert de cible à leur petit jeu. Les PJ ont à cet instant toutes les raisons de s'enfuir.

8) A un moment ou à un autre, peut-être grâce aux confidences d'un compagnon de cellules, aux renseignements fournis par un moine maîtrisé ou aux souvenirs de Fuschiva, les PJ apprennent que le passage qu'ils recherchent, s'ils ne l'ont pas déjà pressenti, est situé au niveau du mât de misaine, lui-même se trouvant au centre du temple. Ils arrivent au mât par un couloir circulaire qui en fait le tour. Ils sont sur les lieux quelques instants avant les moines lancés à leur trousse (leur évasion et / ou leur traversée du Temple a été remarquée).



9) Un passage secret creusé à l'intérieur du mât permet de parvenir jusqu'aux cales. L'accès à cette voie se fait par une porte dérobée donnant sur le couloir circulaire et notée *S* sur le plan du temple. Mais trois pièces-pièges ont été creusées à différents endroits, dans l'épaisseur du mât de misaine et constituent des leurres destinés à fourvoyer quiconque chercherait le passage vers les cales. Ces pièces sont notées a, b et c sur le schéma.

Des bas-reliefs monstrueux inspirés certainement par une absorbtion massive de Lotus noir recouvrent la totalité de la surface du mât à cet endroit. Les corps entrelacés d'entités marines se dévorant mutuellement dissimulent habilement les quatres portes secrètes (a, b, c et s). Toutefois un bonus de 15% est alloué pour la détection de a, b et c, tandis qu'un malus de 10% entache le jet concernant S. Ces modificateurs sont utilisés après que le PJ concerné ait précisé la zone de sa recherche (vers la proue, la poupe, tribord, babord, cf plan).

a) Un espadon empaillé chargé de plomb, dont la pointe a été remplacée par une lance est violemment propulsé grâce à un système de balancier à ressort vers le PJ ayant ouvert la porte. Un jet sous 3xDEX permet d'éviter ce piège (sinon : dégât d'une lance x2, coup critique pour Stormbringer. Dégât d'une lance en charge pour AD&D). A part ce piège la pièce est vide et ne donne aucune autre indication.

b) Cette salle s'ouvre elle sans encombre. Les parois et le sol sont intégralement recouverts d'une mosaique blanche quelque peu luminescente. Si les PJ observent attentivement cette pièce (détection de piège, etc) un jet de sauvegarde à -2 contre la magie doit être lancé (AD&D) ou un jet sous 4xPOU (Stormbringer). Si ce jet est raté la victime est hypnotisée par la clarté vaporeuse émanant de la mosaique aux motifs géometriques. A cet instant la porte se referme (jet sous 3xFOR pour l'empêcher de se refermer, pour les PJ ayant résisté à la fascination provoquée par la lumière magique).

Une fois la porte refermée et même si quelqu'un s'oppose avec succès à sa fermeture, le plancher de la salle s'effondre et les PJ se trouvant encore en *b* tombent alors dans une fosse remplie d'eau saumâtre. Cette même lueur envoutante éclaire le fond de ce piège aquatique. Durant tout ce temps les PJ hypnotisés ne peuvent rien faire. Ce n'est seulement qu'à partir de l'attaque du poulpe géant hantant le

lieu que les personnages charmés peuvent à nouveau tenter un jet et voir si l'ensorcelement est cassé par l'agression surprise de la pieuvre. Tant que ce jet est raté la victime reste inopérante (1 jet / round, jouer dans ce cas les règles de noyade ; 3d6 de dégât / round pour AD&D). La salle ne présente aucun intérêt particulier.

c) Cette salle donne en fait à l'intérieur de l'intestin d'une anémone de mer géante acclimatée aux conditions terrestres par la chirurgie démoniaque des Rainéens. Les murs spongieux évoquent une origine organique ; seules les contractions violentes et la libération d'acide confirment cette hypothèse. Ces deux manifestations digestives provoquent respectivement pour toutes les personnes ayant commis l'imprudence de pénétrer ici :
- 3d6 + 3d6 de dégâts pour AD&D
- 2d4 + 2d6 de dégâts pour Storm.
Un jet sous 5xDEX / rd est nécessaire pour sortir de cet estomac (4x DEX au 2' rd, 3x au 3' etc).

S) Le véritable passage est lui aussi protégé par un piège placé sur le bas- relief sculpté au niveau du mât de misaine. Au moment où le PJ actionne le mécanisme qui selon lui déclenche l'ouverture du passage ("appuyer sur une tête de méduse en train d'être grignotée par un crabe"), la paroi de bois décorée se change brusquement en un amas grouillant : toute les créatures constituant l'ornement du mât reprennent vie, masse organique animée de convulsions et contorsions malsaines. Et bientôt une ouverture béante se dessine au milieu de cette agitation frénétique, une ouverture armée d'une multitude de pointes tranchantes, les lames acérées d'une mâchoire de requin...

C'est à ce moment que les moines poursuivants apparaissent, meute furieuse capable des pires atrocités. L'alternative devant laquelle se retrouvent les PJ est simple : le lynchage par les écailleux déchaînés (coucou le transducteur !) ou le passage à travers la gueule du squale. Le deuxième choix bien que risqué est le seul qui puisse les faire aboutir. Si un aventurier tente le passage, la mâchoire se referme rapidement puis disparaît, apparaît alors à sa place une ouverture traditionnelle au milieu d'un bas-relief à nouveau figé. Cette porte donne sur une pièce d'où part un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les Entrailles du Vaisseau-Monde.

Si les PJ empruntent l'escalier, cette étape marque leur sortie du Temple



de misaine avec sur leurs talons un groupe de moines fanatiques et sanguinaires, armés de Shurikens vivantes...

A aucun moment Fuschiva n'intervient dans les combats que ce soit magiquement ou physiquement, en fait, on le verra plus tard, cela lui est impossible. Toutefois elle ne peut être affectée par aucune attaque que ce soit, attendu que la plupart du temps elle disparaît mystérieusement pour réapparaître une fois le danger écarté (il ne s'agit en aucun cas de lâcheté, encore une fois, elle ne peut rien faire)

~

POURSUITE DANS LES ENTRAILLES

Une poursuite s'engage donc entre la compagnie et les adeptes de Raina. Le MJ devra ménager au mieux le suspens. Les moines ne rattraperont pas forcément "trop vite" les PJ. Des bruits de cavalcade se rapprochant et des cris humains encore plus effrayants que des vociférations bestiales suffiront un temps à effrayer les joueurs.

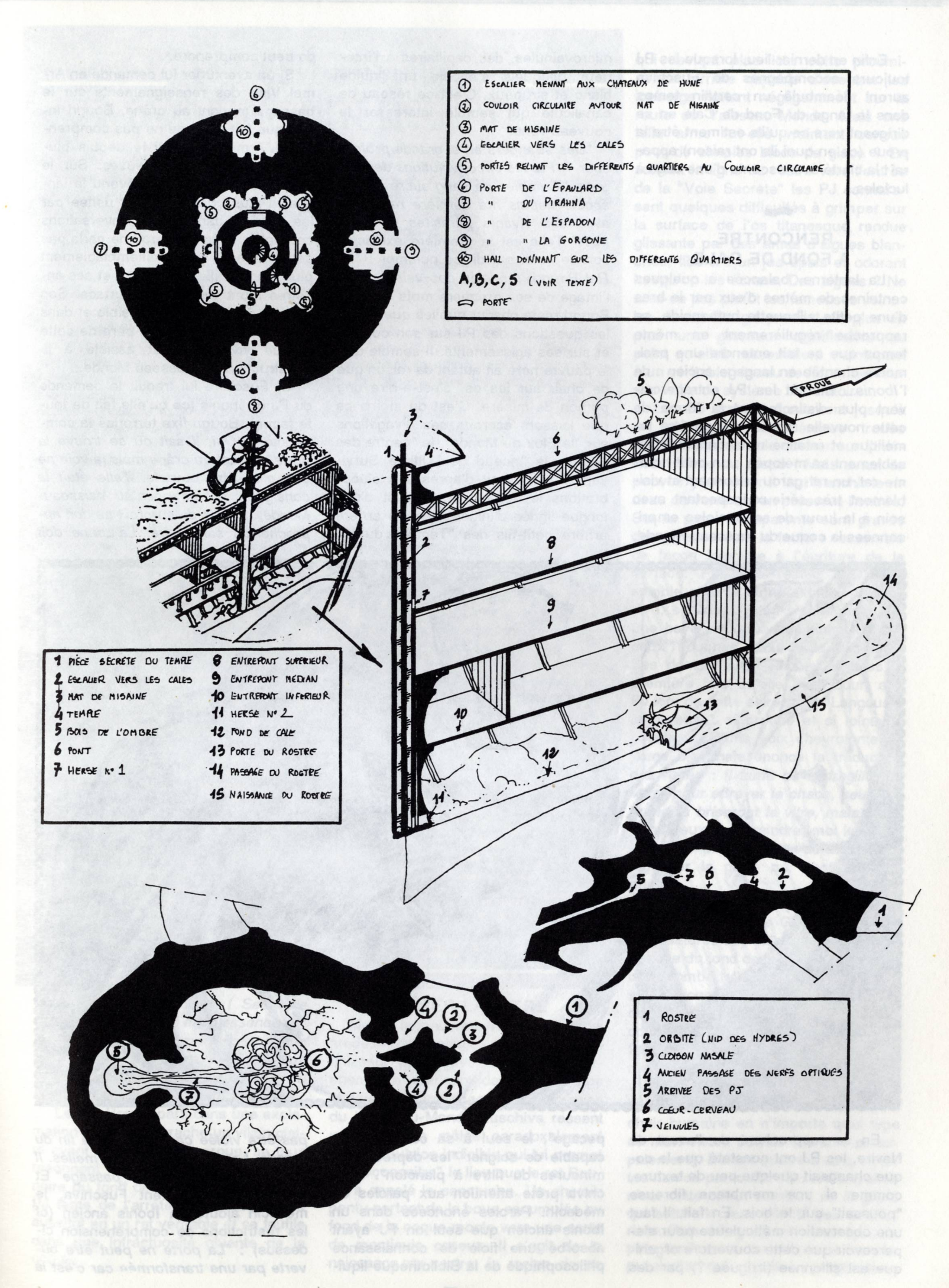
Les PJ descendent l'escalier jusqu'au niveau de l'Entrepont Supérieur. Là une herse abaissée bloque le passage vers ce niveau des cales. Si les PJ décident d'ouvrir cette grille, un jet sous 3xFOR (1 seule personne) est requis à moins qu'ils n'aient repéré durant leur course un levier situé quelques mètres plus haut et permettant de soulever la herse. Pendant qu'ils l'ouvrent, les moines les rattraperont certainement et d'ailleurs Fuschiva leur conseille vivement de descendre plus bas, toujours plus bas vers le fond de la cale...

Cependant si la herse est tout de même ouverte voilà ce qui arrive : des grognements et des glissements furtifs retentissent dans l'ombre de l'Entrepont Supérieur. Si les PJ tentent de percer les ténèbres d'où arrivent ces bruits singuliers ils découvrent devant eux un spectacle d'une horreur indescriptible, une foule hétéroclite de monstruosités enchaînées ; le ramassis de toutes les abérrations hybrides conçues dans les laboratoires des savants fous de la misaine : hommes-crabes, sirène à la queue coupée, enfant-poisson-chat, requin édenté (ridicule), humain à tête de pieuvre, pieuvre à tête humaine, femme aux yeux de mérou (ou de merlan frit), nouveau-né en lien symbiotique avec une colonie d'oursins, soeurs siamoises (l'une humaine l'autre dauphine, greffées sur un massif coralien), éléphant de mer rose, jeune fille tortue, etc, etc.

Pendant que les PJ observent ce zoo monstrueux, les moines les rejoignent. Si les aventuriers n'ont pas soulevé la herse ils peuvent continuer à descendre sans problème jusqu'à fond de cale, passant sans pouvoir y accéder devant les niveaux médian et inférieurs. Arrivés au bout de l'escalier en colimaçon, ils sont bloqués par une seconde herse, sans levier cette fois. Un jet sous 4xFOR permet de la soulever. Deux personnes peuvent s'entraider (-10% sur le jet unique sous la FOR pour le binôme souleveur.)

C'est en cet endroit froid, humide, obscur et exhalant une forte odeur de pourriture marine surchargée par les relans d'une saumure ancestrale, que les PJ affrontent les derniers moines encore collés à leurs basques.

Un monceau de cadavres écailleux à leurs pieds les PJ poursuivent enfin leur chemin vers le Fond de Cale. Une fois la herse franchie, ils se retrouvent dans des conditions analogues à celles déjà rencontrées dans les scénarios précédents auxquels il serait bon pour le MJ de se référer. Il pourra développer à son goût cette partie dans les cales de la même manière qu'il l'aura fait pour le passage dans le temple de Raina. Les rencontres inquiétantes peuvent être démultipliées en se servant des bestiaires précédemment parus et en créant d'autres créatures fidèles à l'ambiance propre au Vaisseau-Monde, tels le Yoyo visqueux, la Glaire de zombie, les Tarentoches palpitantes, les Hippozèbres, les Chevelures purulentes, les Poissons-Spectres, les Murènes volantes, les Bacilles spumeux, les Chauves-Sardines et les Lycantreponts.



1 ESCALIER MENANT AUX CHATEAUX DE HUNE
2 COULOIR CIRCULAIRE AUTOUR MAT DE MISAINE
3 MAT DE MISAINE
4 ESCALIER VERS LES CALES
5 PORTES RELIANT LES DIFFERENTS QUARTIERS AU COULOIR CIRCULAIRE
6 PORTE DE L'EPAULARD
7 " DU PIRAHNA
8 " DE L'ESPADON
9 " " LA GORGONE
10 HALL DONNANT SUR LES DIFFERENTS QUARTIERS
A, B, C, 5 (VOIR TEXTE)
PORTE
A
B
C
PROUE
1 PIÈCE SECRÈTE DU TEMPLE
2 ESCALIER VERS LES CALES
3 MAT DE MISAINE
4 TEMPLE
5 BOIS DE L'OMBRE
6 PONT
7 HERSE N° 1
8 ENTREPONT SUPERIEUR
9 ENTREPONT MEDIAN
10 ENTREPONT INFERIEUR
11 HERSE N° 2
12 FOND DE CALE
13 PORTE DU ROSTRE
14 PASSAGE DU ROSTRE
15 NAISSANCE DU ROSTRE
1 ROSTRE
2 ORBITE (NID DES HYDRES)
3 CLOISON NASALE
4 ANCIEN PASSAGE DES NERFS OPTIQUES
5 ARRIVEE DES PJ
6 COEUR-CERVEAU
7 VEINULES

Enfin en dernier lieu, lorsque les PJ toujours accompagnés de Fuschiva auront déambulé un certain temps dans la fange du Fond de Cale en se dirigeant vers ce qu'ils estiment être la proue (ce en quoi ils ont raison) apparaît la clarté évanescente d'une cage à lucioles...

RENCONTRE A FOND DE CALE

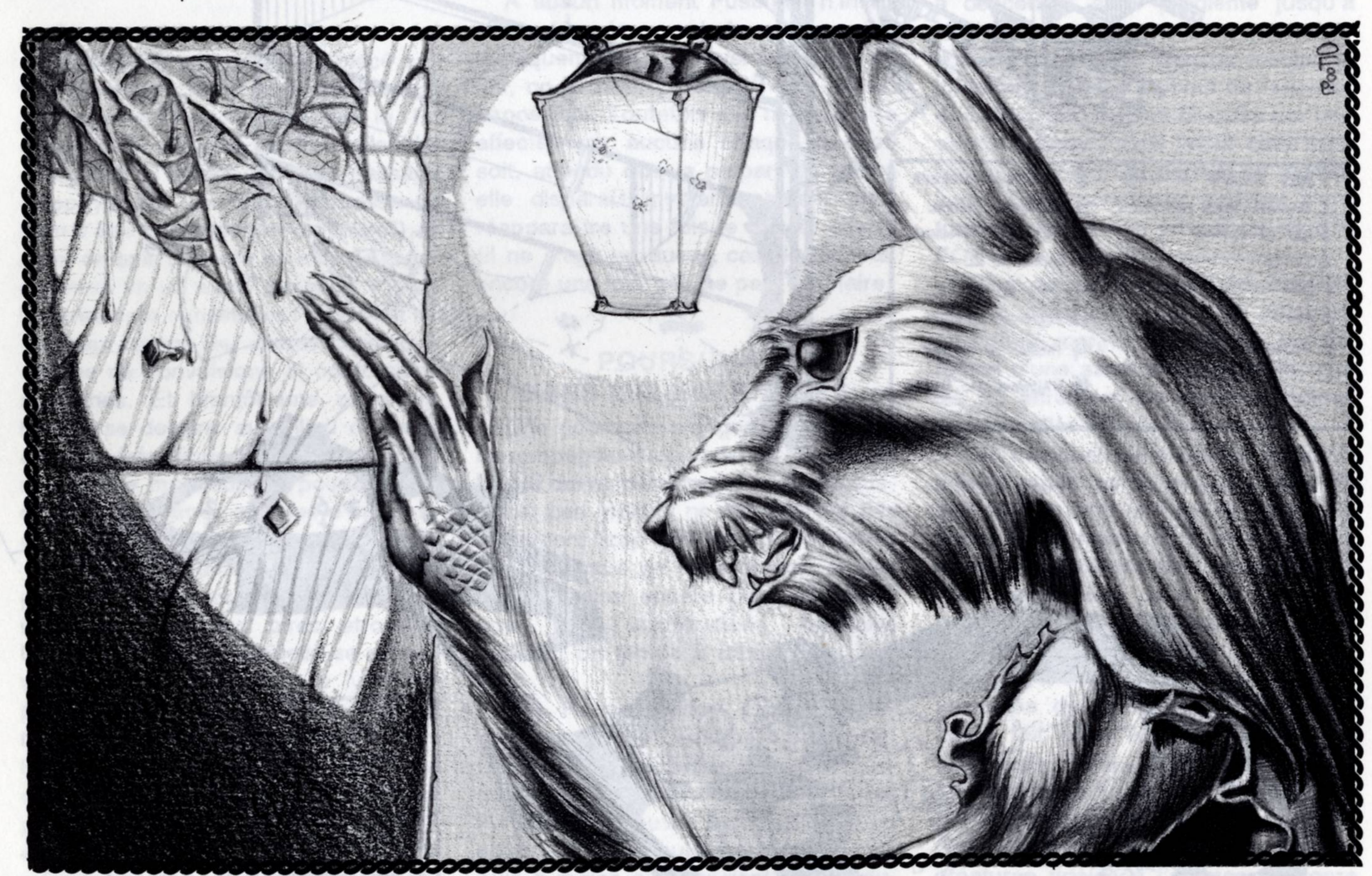
La lanterne, balancée à quelques centaines de mètres d'eux par le bras d'une petite silhouette humanoide, se rapproche régulièrement en même temps que se fait entendre une psalmodie chantée en langage ancien : de l'*Ibonis*... Bientôt les PJ entrapercoivent plus distinctement la forme de cette nouvelle rencontre : un être famélique et ratatiné ronchonnant inlassablement sa mélopée ; un petit homme-rat, un rat-garou grisonnant et visiblement très sérieux inspectant avec soin à la lueur de ses lucioles emprisonnées la coque du Vaisseau-Monde.

En se rapprochant de l'avant du Navire, les PJ ont constaté que la coque changeait quelque peu de texture, comme si une membrane fibreuse "poussait" sur le bois. En fait, il faut une observation méticuleuse pour s'apercevoir que cette couverture organique est sillonnée (irriguée ?) par des microveinules, des capillaires à l'intérieur desquels s'écoule un liquide blanc et sirupeux. C'est ce réseau de canalicule qui semble intéresser le nouveau venu.

"Des étrangers en si grande profondeur ?! Par les circonvolutions de l'Organe ! Combien de sang sucré s'est-il écoulé depuis ma dernière rencontre avec des vivants parasites du Rostre?!" Telle est la première exclamation de celui qui dit se nommer : *"Le Rat Bougri, médecin des veinules."* A l'image de ses premiers mots le vieux Bougri reste obscur quelles que soient les questions des PJ sur son compte et sur ses agissements. Il semble que le pauvre hère ait autant de raison que de chair sur les os, c'est-à-dire une portion de misère. C'est du moins ce que laissent accroire ses divagations sur "le Flux du Monde", le "centre des Sauts", le "noeud de l'Ultime Survivance"... Il serait d'après ses élucubrations le dernier descendant d'une longue lignée d'initiés, l'arrière arrière arrière petit-fils des "Témoins du dépeçage", le seul à sa connaissance capable de soigner "les déprédations mineures du filtre à plancton". Fuschiva prête attention aux paroles du médecin. Paroles énoncées dans un Ibonis ancien que seul un PJ ayant absorbé une fiole de connaissance philosophique de la Bibliothèque liquide peut comprendre.

Si un aventurier lui demande en Armel Vish des renseignements sur le passage menant au crâne, Bougri interloqué fait mine de ne pas comprendre. L'Armel Vish existe depuis plusieurs centaines de Fleuves. Sur le Vaisseau-Monde, il est devenu la langue la plus communément usitée par les érudits, dans leurs conversations courantes. Si le rat-garou ne parle pas cet idiome, il y a vraisemblablement plus de dix mille ans que lui et ses ancêtres n'ont pas été en surface. Son histoire devient alors plausible et dans ce cas le père du grand-père de cette relique vivante aurait assisté à la construction du Vaisseau Monde...

Si Fuschiva lui traduit la demande du PJ en Ibonis (ce qu'elle fait de toute façon), Bougri fixe terrorisé la compagnie : *"Oui, il sait où se trouve la porte menant au crâne mais la voie ne doit plus être ouverte. Telle était la consigne : nul étranger au Vaisseau-Monde, humain de surcroît ne doit approcher du sanctuaire. La Loi ne doit pas être violée car ce serait la fin du monde. Les écritures sont formelles. Il ne peut vous indiquer le passage"* Et en regardant fixement Fuschiva, le médecin ajoute en Ibonis ancien (cf les restrictions de compréhension ci-dessus) : *"La porte ne peut être ouverte par une transformée car c'est là*



LA TRISTE HISTOIRE D'UNE JEUNE FILLE BICEPHALE

Fuschiva fut la seule survivante d'un génocide très particulier. Aux premiers temps du Navire, les Hydres purpurines bicéphales vivaient en parasites sur le Rostre du Vaisseau-Monde. Mais les prêtres de Raina voulurent asservir cette race de reptile dont le pacifisme les écoeurait. Les fervents de la Misaine ne pouvaient comprendre comment des créatures ayant un aussi grand potentiel destructeur pouvaient être aussi indolentes et passives. Le mystère de cette sagesse non violente tenait à une particularité de la double physiologie cérébrale des Hydres. En effet l'une des têtes animale, bestiale et animée de pulsions instinctuelles se distinguait de l'autre qui elle, était réfléchie, posée et détenait le véritable pouvoir sur ce corps au chef dupliqué. Ainsi les Hydres ne se laissaient jamais aller à la cruauté, à la prédation inutile, à la violence gratuite.

Voyant cela les fervents de Raina, armés de leurs concepts pseudoscientifiques débutant, décidèrent de modifier et de faire évoluer cette race vers la noblesse des Tueurs. Ils volèrent dans les nids les oeufs "hydriens" nouvellement pondus et lorsque les rejetons éclosaient, ils leur tranchaient la tête au regard d'intelligence bienveillante. Une nouvelle espèce était née : les coursiers dévastateurs des Prêtres Guerriers de Raina. Les jeunes hydres monocéphales à qui l'on apprenait qu'elles avaient été sauvés d'un esclavage avilissant se laissèrent dompter par des maîtres peut être moins enviables.

Aujourd'hui seule Fuschiva, l'une des Femelles rescapée du massacre originel, possède ses deux têtes. Elle seule mais aussi tous les embryons encore dans l'oeuf, couvés dans les orbites du crâne de la proue. Pendant de longues années, elle prit la forme de cette petite danseuse à deux têtes se produisant dans les bas-fond de la ville. Lorsqu'elle voulut un jour reprendre durant quelques heures sa forme initiale, elle s'aperçut horrifiée que le substrat magique lui permettant de recouvrer sa forme était épuisé sur le Vaisseau, épuisé ou en tout cas préservé de l'avidité des magiciens tels Fuschiva, grande parmi les plus grands d'entre eux. Elle avait perdu tout ses pouvoirs et ne pouvait plus rien pour changer sa destinée. Un espoir pourtant subsistait. Un espoir situé dans le Crâne du Rostre où tout avait commencé et où tout finirait, dans la Salle du Coeur-Cerveau, l'organe vestigial de ce qui avait été une créature titanesque et qui n'était plus maintenant qu'un Vaisseau-Monde dérisoire. Mais n'anticipons pas...

Il lui fallait donc retourner dans le crâne de la proue. Hélas sa force inhérente à sa forme d'enfant ne lui permettait pas de se risquer dans cette aventure. Et surtout, comment aurait-elle franchi la "porte de verre" qui faisait obstacle au seul passage qui lui aurait laissé quelques chances de parvenir indemne au crâne sans être obligée de franchir les orbites, où ses descendants monocéphales l'auraient immanquablement dévorée. Elle attendait depuis des mers une occasion sans que celle-ci se présente. Et puis une nuit, à la "Langouste amoureuse", les restes de ses pouvoirs divinatoires lui redonnèrent espoir : des humains étrangers capables d'ouvrir la barrière de Cristal, des aventuriers soucieux de regagner leur univers pourraient l'aider ! Il lui fallait saisir sa chance et la voilà maintenant dans la Salle du Coeur-Cerveau, à nouveau redevenue elle-même, avec devant elle les formes chétives de ses compagnons d'infortune auxquels elle doit sa reconnaissance...

Au centre de la salle irradiant la lumière rouge écarlate, se tient une masse pulsante, gélatineuse, irriguée par plusieurs milliers de veinules gorgées de sang blanc, (reconnaissable à l'odeur âcre du fer omniprésente dans ce lieu organique) : le Coeur-Cerveau, l'ultime manifestation vitale du monstre à l'origine du Vaisseau-monde, de l'entité ayant un jour vécu dans l'immensité aquatique de Sûul, le monde-qui-n'est-fait-que-d'Eau...

la volonté du Sans-Nom ! Seuls de vrais humains ont en eux l'essence capable d'entrer en communion avec le feu secret qui coulera éternellement. Et si la voie est violée alors mourront les veinules..."

Le Rat Bougri parti dans une exclamation suffocante crache un vilain glaire avant de fuir vers la proue, sa toux résonnant à l'infini dans l'épaisseur noire du fond de la cale. Si jamais un PJ tente de l'arrêter, il se transforme aussitôt en un rat véritable et se faufile dans une infractuosité gluante de la coque.

BRISER LA VITRE

Malgré la mauvaise volonté du vieux médecin des veinules, les aventuriers finissent par trouver ce qu'ils cherchent. En avançant dans le passage chaotique et marécageux des abysses du Vaisseau-Monde Fuschiva ressent une attirance mêlée paradoxalement d'une répulsion indicible qui lui permet de "reconnaitre" le lieu que le rat Bougri a appelé le sanctuaire. Un chemin pentu sortant de la boue accumulée au fond de la coque monte vers une sorte de monticule osseux. Il s'agit de la naissance du rostre, la racine de ce qui devient plus loin cette proéminence terrible capable d'éventrer les icebergs flottant négligemment sur la route du Vaisseau-Monde. Mais une telle arme fut-elle vraiment conçue pour de simples blocs de glace ? En suivant la ligne du rostre vers l'entrée de la "Voie Secrète" les PJ connaîssent quelques difficultés à grimper sur la surface de l'os titanesque rendue glissante par des amas d'algues blanches, libérant un jus épais et odorant lorsqu'on les écrase. Des algues ? Ne sont-ce pas plutôt les fameuses veinules du rat Bougri prenant de plus en plus une grosseur significative au point qu'elles ressemblent maintenant à un véritable réseau de fibres nerveuses voire de système circulatoire...

Les PJ arrivent finalement jusqu'à un monticule, protubérance trouée dont l'orifice semble donner sur l'intérieur même du rostre ! Mais avant de pouvoir y pénétrer il faut franchir le rideau de verre qui en préserve l'entrée. Sur la paroi transparente sont gravés des glyphes dont la facture ressemble de façon lointaine à l'écriture de la surface. Fuschiva restée en retrait semble atteinte d'une excitation maladive, ses deux têtes s'entrechoquant, une bave pourpre dégoulinant de ses deux bouches aux dents luisantes. Ses dents étaient-elles si longues la première fois qu'elle avait souri aux PJ lors de cette soirée à la "Langouste amoureuse" si proche et si lointaine pourtant... D'une voix chevrotante, la jeune bicéphale énonce la traduction des runes : *Il suffit de la fragilité du verre pour effrayer le chaos, seuls les humains briseront la vitre, mais d'eux je ne peux rien craindre, moi le Sans-Nom qui pétrifia l'eau de Sûul pour façonner la porte qui obstrue votre chemin.*

Tandis que les PJ écoutent Fuschiva parler, un flot de Glaire de zombie (cf créatures des cales) s'abat sur cette zone du fond de la cale. Ce pus verdâtre tombe telle une pluie venimeuse sur le groupe d'aventuriers qui ont peu de chances de pouvoir l'éviter (jet sous 2xDEX pour AD&D, DEX+POU/2 pour Stormbringer). Ce liquide n'est autre qu'une excrétion de "mort-vivance", un fluide de la non-vie capable de se transmuter au contact de la chair humaine en n'importe quel type de mort-vivant putride (zombie principalement). Durant quatre à cinq minutes rien de particulier ne survient, si ce n'est cette odeur vomitive de la glaire qui sature le sens olfactif des aventuriers. Puis des gargouillis ponctués de pets tonitruants sortent de la bouche purulente qui s'anime progressive-

ment, se façonnant d'elle-même en une demi douzaine de zombies, qui se révèlent très vite particulièrement agressifs (il apparaît autant de zombies qu'il y a eu de PJ englués par la glaire).

Une fois cette expérience terrifiante achevée il est temps de pénétrer dans le passage du Rostre en brisant la barrière de cristal. Seul un humain peut accomplir cela. Fuschiva tremblante d'excitation observe les PJ avec une joie croissante à chaque instant. Bientôt elle sera revenu à son point de départ, bientôt...



LE CRANE DE LA PROUE, VESTIGE DE SUUL...

La troupe pénètre finalement dans le "souterrain" creusé à l'intérieur du Rostre. Les PJ cheminent, tels des globules rouges dans une artère gigantesque, à l'intérieur de ce passage humide et ténébreux rempli de l'écho caverneux de leur marche dans le ruisselet fétide coulant en sens inverse de leur progression. Il semble que certaines des veinules irriguant le rostre se soit crevées sans bénéficier des soins du rat Bougri et la sanie épaisse qu'elles contiennent se déverse en filets sirupeux le long des parois de ce tunnel à l'aspect étrangement organique. C'est dans cette ambiance troglodyte que dure l'heure de remontée du conduit rostral. Il est fort probable que le cheminement soit de temps en temps ponctué par la découverte de quelques monstruosités des abysses dont il a déjà été fait mention. En aucun cas il s'agit de créatures intelligentes et de grands pouvoirs, seulement quelques Chauves-Sardines, deux ou trois Bacilles spumeux se faufilant dans le ruisseau blanchâtre entre les jambes d'un PJ surpris. Peut-être même, oh joie ! s'exclameront les zoologues confirmés, que la compagnie découvrira le nid d'un couple de Chevelures purulentes en pleine nuit nuptiale! Mais tout cela ne saurait arrêter les héros ayant déjà réussi à parvenir jusqu'ici. Aussi est-il tristement vraisemblable que ce n'est pas dans ce boyau glauque que disparaîtront à jamais les aventuriers du Vaisseau-Monde. Ainsi atteindront-ils la fin du tunnel, pour quelle lumière maudite ?

Après ce qu'ils leur a donc semblé une heure de pérégrination, après une chute dans une fosse pustuleuse, après une crue du ruisseau blanchâtre brusquement changé en torrent, après un effritement de la paroi lépreuse s'abattant négligemment sur leur passage, après la peur et la menace d'une nouvelle horreur gluante tapie sous le liquide laiteux, après une résurgence des symptômes du Kwana Larva venant leur rappeler de façon douloureuse l'urgence de leur quête, après avoir remarquer l'épaississement singulier du réseau de ce qu'il n'est plus convenu d'appeler des veinules mais des artères à part entière, après s'être aperçu que ces vaisseaux palpitants chargés de leur sève crayeuse constituaient les fils d'Ariane enchevêtrés menant à une destination par trop mystérieuse ; alors les aventuriers déboucheront à l'intérieur du crâne et il sera temps de clôre là cette histoire.

S'appuyant avec force sur le bord membraneux du passage, les PJ débouchent dans une caverne grossièrement circulaire d'une taille allant jusqu'à 200m dans son plus grand diamètre. A partir de cet instant, un bruit peut-être déjà soupçonné quelques mètres plus avant se fait distinctement entendre : le bouillonnement tumultueux d'une manifestation organique, quelque part vers la proue, vers cette lumière cramoisie provenant d'un tunnel large mais bas (100m en largeur, 1 m en hauteur).

A cet instant Fuschiva pousse un hurlement, ni de terreur, ni de souffrance, mais de contentement. Et malgré les émanations maléfiques provenant de l'endroit à la lumière écarlate elle se faufile dans le passage, disparaissant à la vue des PJ. Sa taille lui permet de s'infiltrer rapidement dans la salle suivante. Si les PJ la suivent ils la perdent de vue dans l'éclat rougeâtre insoutenable. Un jet sous la constitution (3x ou 4x selon les sensibilités oculaires) est nécessaire pour savoir si les personnages sont éblouis un temps par les rayons de lumière rouge. Enfin, baignés par la clarté sanglante ils retrouvent peu à peu la vue en cillant fortement. Et là plus trace de la petite fille bicéphale. Et ce n'est qu'après le rugissement reptilien caractéristique des dragons que les PJ comprennent enfin, comprennent et contemplent... Dans un recoin de l'espace démesuré où ils viennent de déboucher se tient la masse purpurine d'une hydre à DEUX têtes...

~

LA VERITABLE HISTOIRE

Il existe, exista, ou existera quelque part dans l'infinité du cosmos un monde que les races de l'au-delà nomèrent *Sûul, la planète liquide*. Une masse d'eau aux proportions incommensurables. Dans les abysses centrales de Sûul, vivait éternellement la race qui, dans l'inconscient collectif des hommes, est à l'origine de l'attirance morbide pour l'élément marin. La race dont les femelles pondent des larves plus grandes qu'une montagne et qui remontent à la surface jusqu'au jour où leur rostre est suffisamment développé pour transpercer le cocon qui les enveloppe.

Il y eut un jour, un instant d'éternité où le créateur se rendit sur Sûul, Etre-Sans-Nom dans un autre univers... Il contrôla la croissance d'une larve qui fut réduite au dixième de sa taille avant d'éclore sous une forme à peine transformée et qui allait devenir plus tard la ligne du futur Vaisseau-Monde.

Le Sans-Nom invoqua une horde de démons. Sur son ordre, ils dévorèrent la chair du monstre gardant seulement pour armature le squelette.

Les voiles furent taillées dans le cocon qui enveloppait la larve. Le Créateur fit une visite aux enfers pour recruter des rameurs parmi les damnés : marins mutinés, capitaines maudits, débauchés qui se noyèrent dans un port un soir d'ivresse... Les démons furent chargés de les fouetter pour qu'ils soutiennent les cadences infernales imposées par le magicien. Rameurs et gardes-chiourme entrèrent dans les caissons de nage, qui furent hermétiquement scellés. L'ouvrage était achevé. Le Sans-Nom rassembla un équipage d'hommes et de femmes, les ancêtres du peuple du Navire, et écuma les océans pendant quelques siècles. Le peuple du Navire connut la guerre civile ; il y eut une longue période de trouble, au cours de laquelle toutes les archives furent brûlées.

Les siècles ont passé. Le Navire connait maintenant la prospérité sous l'autorité du Grand Conseil. L'existence du Sans-Nom est définitivement oubliée de tous. De tous sauf de *"Celui-Qui-est-Trois"* et qui fut à jamais asservi par la puissance du Créateur. Aujourd'hui il veut se libérer et les aventuriers peuvent l'aider. Les PJ ont tué l'une de ces trois essences et déjà un tiers du démon est retourné aux limbes dont il provenait. Des deux autres parties, c'est *Razamabaz la Ruse* qui souhaite le plus ardemment être libéré, tandis que *Harayabaz* guide très discrètement les PJ au cours du second scénario, il est la patience, il peut encore attendre.

Mais le Pacte est là, inviolable, douloureux et Razamabaz ne peut le transgresser. Depuis des océans déjà il est Vulgane l'Ancien et cherche chaque goutte écoulée l'instant où il franchira les limite du "cercle" pour retrouver le "Vrai-Monde". Et il réapparaît Razamabaz, sous sa forme de pêcheur. Et la Ruse se matérialise dans la Salle du Coeur-Cerveau où tout va désormais se jouer. La Ruse démoniaque, Vulgane l'Ancien, vieillard à l'aspect perverti par sa véritable personnalité, le teint terni, le corps courbé par la fourberie, les pupilles injectées d'un sang inhumain, l'épine dorsale armée d'une crête tranchante déchirant les vêtements d'un déguisement désormais transparent.

Fuschiva, quant à elle, souhaite sauver les oeufs couvés par ses congénères à la tête tranchée. Y parviendra-t-elle, les PJ l'y aideront-ils ? Il faut pour cela qu'ils pénètrent dans les orbites et se frottent aux mères gardiennes, terrifiante perspective !

Razamabaz, pour sa part, ne peut agir, il doit rester silencieux ou sinon il transgresse son pacte au prix d'insupportables douleurs, même pour lui, un démon : c'est vous dire la puissance du charme qui le tient !

Le Coeur-Cerveau, dernier vestige de vie du monstre marin de Sûul, est la clé de cet imbroglio, il est la solution à tout. En lui réside le Feu sacré capable de guérir le "mal blanc". Dans ses méandres aux reflets de rubis se terrent encore aujourd'hui les résidus de l'esprit du Créateur qui scelle le pacte liant Celui-Qui-Est-Trois. Enfin le Coeur-Cerveau est aussi la glande motrice à l'origine des transgressions multiverselles affectant de temps à autre le Vaisseau.

En buvant le liquide vital qui inhibe le tissu organique, les PJ guérissent. En exorcisant le "Coeur", Celui-Qui-Est-Trois est de nouveau libre, (mais il ne peut souffler cette information aux aventuriers). Le moyen le plus simple pour cela est de tuer l'organe. Celui ou ceux qui accomplissent cet acte stimulent par la même occasion et pour la dernière fois les fonctions téléportatrices de la bête de Sûul. En pensant fortement à la destination de leur choix, ils peuvent ainsi se transporter avec un peu de chance dans leur monde natal, à leur point de départ, quelque part sur un océan, eux et le Vaisseau-Monde...

~

CONCLUSION

De nombreux points obscurs resteront toujours dans l'ombre malgré cette dernière partie. Il ne pouvait être question en quelques pages d'épuiser toute la substance constituant l'idée du Vaisseau-Monde. Si certains points vous paraissent obscurs ou si vous vous posez des questions quant à tel ou tel événement ou élément du décor, n'hésitez pas à nous écrire, nous tâcherons de vous apporter tous les éclaircissements souhaitables.

L'idée du Vaisseau-Monde est maintenant entre vos mains. A vous de jouer et ...

"Que le Sans-Nom se révèle enfin et qu'il nous dévore tous un à un..."
Dicton Rainéen



Les Caissons de NAGE

Le vaisseau Monde n'a aucun besoin d'avancer vite, et son impressionnante voilure suffit à le mouvoir. Cependant il est des cas où un surcroit de manoeuvrabilité et de vitesse est appréciable. C'est la raison d'être des Caissons de Nage. Les habitants du Navire se moquent bien de savoir qui manie ces avirons géants. Ils fonctionnent, un point c'est tout. Les érudits, traquant la connaissance liquide, ont émis de nombreuses hypothèses, mais aucunes ne semblent expliquer correctement le prodige qui fait bouger les rames. Les pilotes de la passerelle du Mât d'Artimont ne savent pas eux non plus ce qui fait bouger les rames. Ils se contentent de prononcer les formules de mouvement dans les tubes acoustiques qui les relient aux Caissons. Ces formules, ils les ont apprises de leurs pères, et elles sont dans une langue qu'ils ne comprennent même pas.

LES INFORTUNES GALERIENS

Le Navire fut créé voici fort longtemps. Par qui et comment, tel n'est pas notre propos. Lorsque le Créateur (nous appellerons ainsi l'entité à l'origine du Vaisseau-Monde) fit les premiers essais de son navire, il dut se rendre à l'évidence : Le Vaisseau manquait de manoeuvrabilité et de vitesse. Il décida de construire un système propulseur. Pour cela, il isola une partie des coursives qui entourait le navire, et fit amener par ses démons, des arbres géants de la lointaine planète Kroll, pour en faire de gigantesques rames. Le Créateur voulait huit caissons de nage. Quatre à babord, quatre à Tribord. Mais au cours de la construction des deux derniers caissons, ceux qui devaient se trouver entre le Grand mât et le mât d'Artimont, Vultan Baz le démon maître d'oeuvre de cette tâche, se rebella. Le Créateur dut le vaincre (voir Celui-Qui-Est-Trois), mais privé de son aide, il ne put achever les deux derniers caissons. Qu'à cela ne tienne ! Le plus grand Vaisseau fendra tout de même les flots !

Le Créateur quand il avait conçu les caissons, pensait pouvoir lier aux rames les démons qui l'avaient aidé. Mais après la rébellion de Yérulibaz, il se méfiait de ces dangereux alliés. Il invoqua donc les âmes des marins noyés dans les tempêtes, les mâtelots morts dans les tripots, les mousses égorgés dans les tavernes. Cette main d'oeuvre éternelle actionnerait les rames, et pour les commander et les surveiller, le Créateur invoqua les Démons Chiourmes, à l'apparence de chiens cruels, dont le plaisir est de tourmenter leurs victimes sans défense.

Il n'y a aucun accès connu aux caissons qui ne sont reliés à aucune partie du navire. Cependant, les rameurs parviennent quelquefois à s'échapper par les sabords, ces ouvertures percées pour livrer passage aux rames.

Lorsque les rames ne fonctionnent pas, elles sont relevées et calées contre des saillies de la coque. Un

LA GALERIE

La Galerie est une large avenue qui surplombe la mer et qui est utilisée par les pêcheurs pour accrocher leurs filets. Les endroits les plus usités sont bien sûr les portions de la Galerie situées entre les Caissons de Nage. Autrefois, les pêcheurs lançaient aussi leurs filets au-dessus des caissons entre deux rames (rappelons qu'elles sont séparées d'environ cent mètres). On dit que le poisson remonté de ces endroits était le plus souvent avarié, ou impropre à la consommation. Quelquefois les filets remontaient des restes humains en décomposition. Depuis, aucun pêcheur ne pêche dans ces régions de la galerie. Elles sont laissées à l'abandon et dangereuses à fréquenter la nuit tombée...

mort-vivant peut donc s'échapper des caissons de nage en s'agrippant à une rame et en descendant, sur plusieurs centaines de mètres, jusqu'au point où elle touche la coque. Il lui reste alors à remonter le long des flancs du Navire pour atteindre le pont, et de là se réfugier dans les cales.

Malgré la difficulté de l'entreprise, on a vu des morts-vivants s'enfuir des caissons. Mais pas pour longtemps ! Les démons-chiourmes, qui peuvent à l'occasion se métamorphoser en créatures ailées, donnent la chasse aux fugitifs et les rattrapent, toujours (voir scenario "La Cathédrale").

Le peuple du Navire ne sait rien de ces évasions car elles se produisent toujours de nuit, et que les morts-vivants vont se réfugier d'instinct dans les parties les plus profondes et les plus obscures des cales.

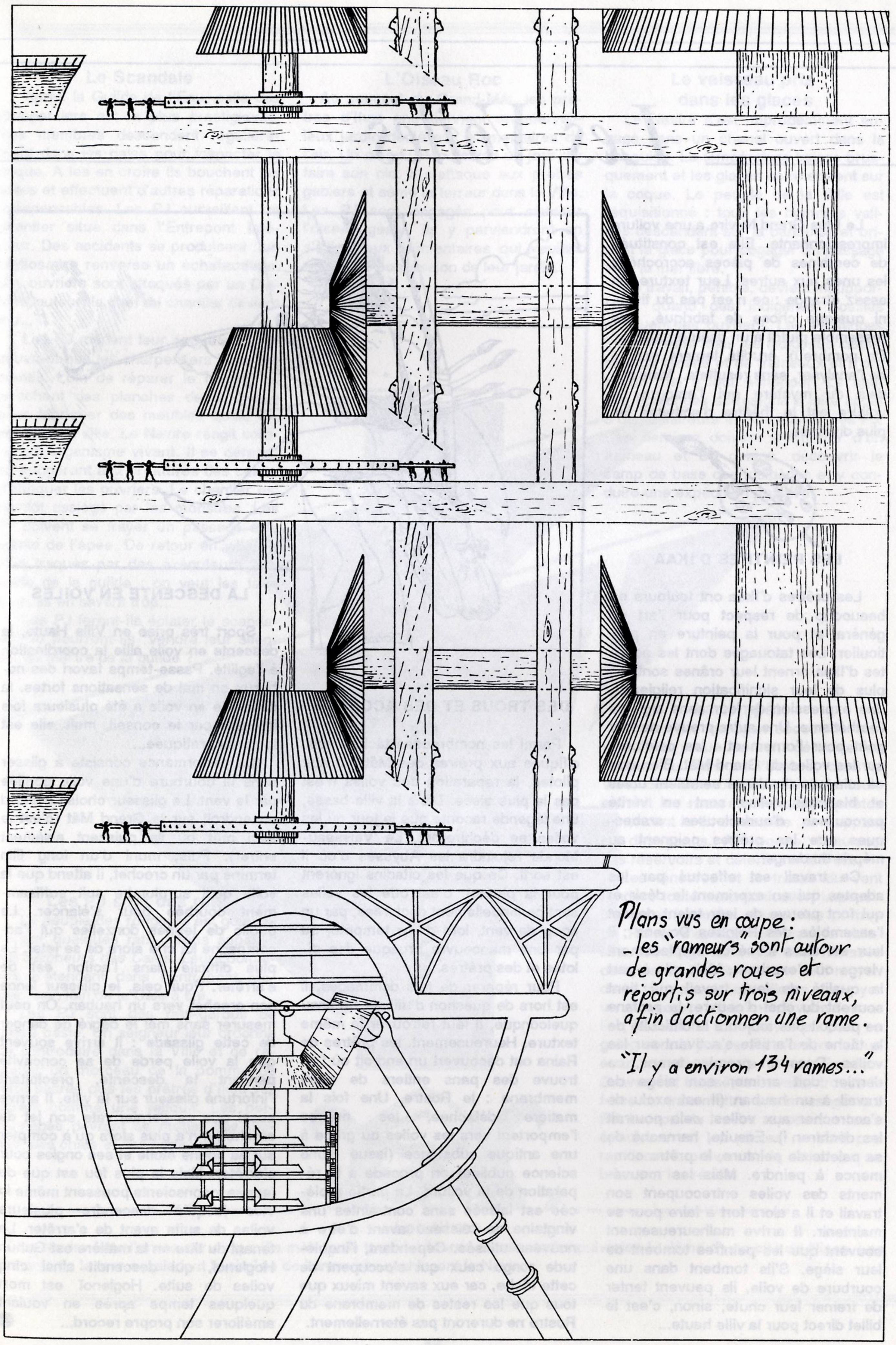
LA "VIE" DANS LES CAISSONS

Dans chaque compartiment, il y a un démon supérieur qui reçoit les ordres par les tubes acoustiques qui sont reliés à la passerelle. Ils les transmettent aux démons chiourmes qui agissent en conséquence.

Les âmes en peines ont leurs corps (ou ce qu'il en reste...) attachés par centaines à des roues horizontales qu'ils font tourner. Celles-ci, par un jeu compliqué d'engrenages et de poulies, font tourner des pignons qui actionnent les rames.

Il fait toujours noir dans les Caissons, les morts et les démons n'ont pas besoin de lumière pour voir. Lorsque les rames ne sont pas utilisées, les damnés restent généralement prostrés sur le plancher et il règne un silence de mort dans les caissons. Mais quand les Chiourmes donnent l'ordre d'avancer, les hurlements des damnés retentissent : les manoeuvres de mise à flots des rames sont les plus dures...

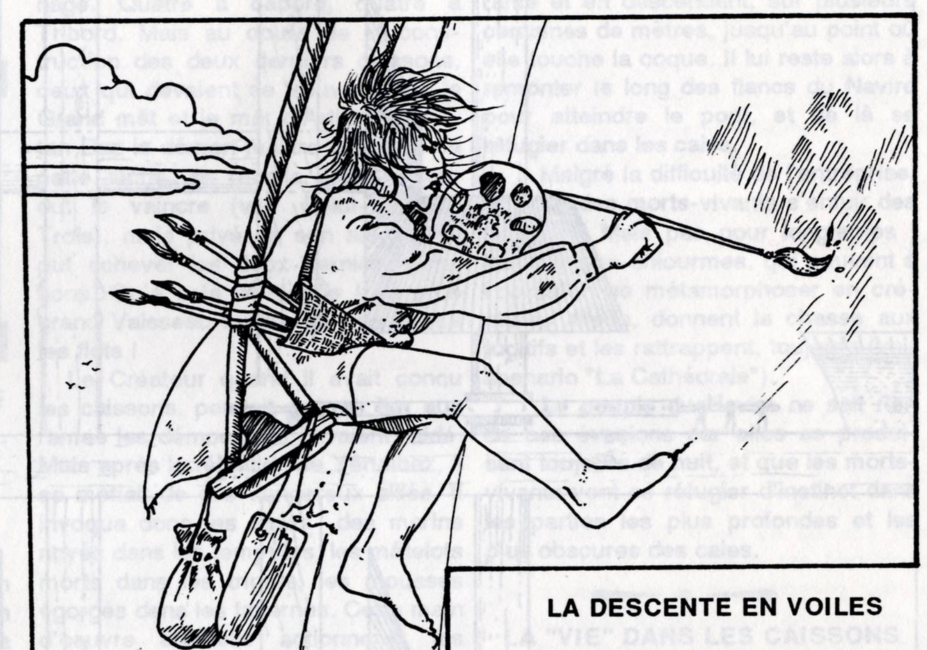
Dans ces conditions, on comprend que même morts, les galèriens aspirent à autre chose et souhaitent quitter cet enfer... Les Démons chiour mes les rattrapent toujours et les fuyards sont attachés aux premières roues, qui sont les plus dures à manier.


Plans vus en coupe:
les "rameurs" sont autour
de grandes roues et
répartis sur trois niveaux,
afin d'actionner une rame.
"Il y a environ 134 rames..."

Les Voiles

Le Plus Grand Navire a une voilure impressionnante. Elle est constituée de centaines de pièces accrochées les unes aux autres. Leur texture est assez étrange : ce n'est pas du tissu, ni quelque chose de fabriqué, cela ressemble plutôt à un tissu organique. De nombreux érudits tentent encore de l'analyser, sans résultats. Mais au-delà du mystère qui l'entoure, la voilure est le théâtre d'activités les plus diverses...





LES PEINTRES D'IKAA

Les prêtres d'Ikaa ont toujours eu beaucoup de respect pour l'art en général et pour la peinture en particulier. Les tatouages dont les adeptes d'Ikaa ornent leur crânes sont, en plus de leur signification religieuse, une expression de leur sens aigü de l'esthétisme. Une autre preuve de leur goût pour l'ornement : les peintures sur les voiles du Grand Mât. Bien que de loin ces dernières semblent unies et blanches, elles sont en vérité parcourues d'audacieuses arabesques que les prêtres peignent au mépris du danger.

Ce travail est effectué par les adeptes qui en expriment le désir et qui font preuve de leur talent devant l'assemblée des Peintres Doyens ; il leur est alors aloué un emplacement vierge où s'exprimer. Mais mis à part la qualité de leur travail qui tient souvent du chef-d'oeuvre, le profane ne perçoit pas toujours la difficulté de la tâche de l'artiste s'activant sur les voiles. Dans un premier temps, ce dernier doit arrimer son siège de travail à un hauban (il est exclu de s'accrocher aux voiles, cela pourrait les déchirer !). Ensuite, harnaché de sa palette de peinture, le prêtre commence à peindre. Mais les mouvements des voiles entrecoupent son travail et il a alors fort à faire pour se maintenir. Il arrive malheureusement souvent que les peintres tombent de leur siège. S'ils tombent dans une courbure de voile, ils peuvent tenter de freiner leur chute, sinon, c'est le billet direct pour la ville haute...

DES TROUS ET DES ACCROCS

Parmi les nombreuses tâches spécifiques aux prêtres des Mâts et aux pilotes, la réparation des voiles n'est pas la plus aisée. Dans la ville basse, une légende raconte que le jour où les voiles se déchireront, Le Vaisseau-Monde rejoindra les Abysses d'où il est sorti. Ce que les citadins ignorent pour la plupart, c'est que les voiles sont continuellement déchirées, par un coup de vent, lors d'une tempête, ou par une manoeuvre brusque des pilotes et des prêtres.

Pour réparer de tels dommages, il est hors de question d'utiliser un tissu quelconque, il faut retrouver la même texture. Heureusement, les prêtres de Raina ont découvert un endroit où l'on trouve des pans entiers de cette membrane : le Rostre. Une fois la matière détachée, les prêtres l'emportent vers les voiles où grâce à une antique substance (issue d'une science oubliée) on procède à la réparation de la voilure. La partie rapiécée est laissée sans contraintes une vingtaine de ruisseau avant d'être à nouveau utilisée. Cependant, l'inquiétude ronge ceux qui s'occupent de cette tâche, car eux savent mieux que tous que les restes de membrane du Rostre ne dureront pas éternellement.

LA DESCENTE EN VOILES

Sport très prisé en Ville Haute, la descente en voile allie la coordination à l'agilité. Passe-temps favori des nobliaux en mal de sensations fortes, la descente en voile a été plusieurs fois interdite par le conseil, mais elle est toujours pratiquée...

La performance consiste à glisser dans la courbure d'une voile gonflée par le vent. Le glisseur choisit d'abord un endroit sur le Grand Mât (c'est le seul mât où ils puissent aisément entrer). Puis, muni d'un long filin terminé par un crochet, il attend que la voile qu'il surplombe soit suffisamment courbée pour s'élancer. Le public de jeunes donzelles qui l'accompagne lui crie alors de se jeter. Le plus difficile dans l'action est de s'arrêter. Pour cela, le glisseur lance son crochet vers un hauban. On peut mesurer sans mal le degré de danger de cette glissade : il arrive souvent que la voile perde de sa concavité pendant la descente, précipitant l'infortuné glisseur sur la ville. Il arrive aussi que ce dernier rate son jet de crochet, il n'a plus alors qu'à compter sur sa bonne étoile et ses ongles pour s'arrêter. Mais le plus fou est que de jeunes inconscients poussent même le vice jusqu'à descendre plusieurs voiles de suite avant de s'arrêter. Le tenant du titre en la matière est Guhun Hoglenoi, qui descendit ainsi cinq voiles de suite. Hoglenoï est mort quelques temps après en voulant améliorer son propre record... ●

Le Scandale

Après la Guilde de l'Eau, celle des charpentiers est la plus prestigieuse. Ses membres descendent régulièrement dans les cales pour inspecter la coque. A les en croire ils bouchent les fuites et effectuent d'autres réparations indispensables. Les PJ surveillent un chantier situé dans l'Entrepont Inférieur. Des accidents se produisent : un Maflosaure renverse un échafaudage, des ouvriers sont attaqués par un Diable-Sauteur, le chef du chantier devient fou...

Les PJ mènent leur enquête et découvrent que les charpentiers leurs ont mentis. Loin de réparer le Navire, ils arrachent des planches de la coque pour fabriquer des meubles qu'ils revendent en ville. Le Navire réagit comme un organisme vivant. Il se défend en suggérant aux créatures des cales d'attaquer les ouvriers. Le chantier est bientôt assiégé par les monstres. Les PJ doivent se frayer un passage à la pointe de l'épée. De retour en ville, ils sont traqués par des éxécuteurs à la solde de la guilde : on veut les faire taire, ils en savent trop...

Les PJ feront-ils éclater le scandale? Ou pourront-ils "vendre leur silence" au Maî tre de la guilde ?

L'Oiseau Roc

Au sommet du Grand-Mât, les prêtres d'Ikaa entretiennent un merveilleux jardin dédié aux élémentaires de l'air. Un oiseau Roc décide un jour d'y faire son nid. Il s'attaque aux prêtres gabiers et sème la terreur dans la Ville. Les PJ sont engagés pour chasser l'oiseau géant. Ils y parviendront en s'alliant aux élémentaires qui veulent reprendre possession de leur jardin.

mini scenarios

Le vaisseau pris dans les glaces

Le Navire s'est imprudemment engagé dans un chenal ouvert dans la banquise. La température baisse brusquement et les glaces se referment sur la coque. Le peuple de la Ville est réquisitionné : tous les hommes valides descendent sur la banquise et brisent la glace pour dégager un passage vers la mer libre.

Le travail, pénible, devient insupportable quand des indigènes hostiles attaquent les ouvriers. Les Phalanges interviennent mais les indigènes disposent de chiens et de traineaux et n'ont aucun mal à leur échapper. Le chef des Phalanges se résigne à faire appel à des éclaireurs indépendants : les PJ. Ces derniers doivent s'emparer d'un traineau et de chiens, découvrir le camp de base des indigènes et y conduire une expédition punitive.

La tempête

Un terrible ouragan secoue le Navire. A la proue, le vent déracine les chênes du Bois de l'Ombre, dans la Ville, des immeubles brûlent, la foule envahit les rues et de faux prophètes annoncent la fin du monde en frappant sur des gongs. A la poupe, l'eau sort des réservoirs et déferle sur le Pont.

Les ténèbres et le fracas du vent rendent toute communication impossible entre les mâts. Quand les prêtres de Raï na s'aperçoivent que le Vaisseau se dirige vers une côte hérissée de brisants, ils n'ont qu'un seul moyen de le faire savoir aux pilotes : envoyer un messager. L'homme dévalle l'escalier, enfourche un cheval et part au galop vers la poupe. Sa monture fait un écart en dévalant le Grand Escalier. Gravement blessé, le cavalier trouve la force de transmettre son message aux PJ. Le sort du Navire repose sur leurs épaules : si les pilotes ne sont pas rapidement prévenus, le vaisseau se brise sur les récifs.

Les PJ sont des rats

Le peuple des rongeurs est gouverné par quelques rats-garous appellés *les Seigneurs des Cales*. Leurs domaines s'étendent dans l'Entrepont Médian, non loin de la Cale à blé.

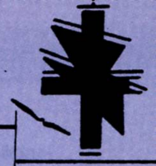
Les PJ sont des rats-garous de basse caste. Un seigneur leur ordonne de s'introduire dans la Ville et de ramener un morceau de la pomme de terre sacrée que les prêtres d'Ikaa vénèrent comme une relique. Les personnages devront se méfier des pièges, des chats et des hommes...

Les Nixes

Le Navire jette l'ancre par cinq mille mètres de fond. La lourde masse de fer pulvérise le dôme d'une cité de Nixes. Les habitants de la mer escaladent la chaî ne de l'ancre et envahissent le Navire.

Creatures des Cales et P.N.J.





YOYO VISQUEUX (Liquis Crachtus)

Habitat : Fond de Cale

Le Yoyo visqueux se présente sous la forme d'une colonne translucide d'une dizaine de centimètres de diamètre dont les deux extrémités sont fixées l'une au plafond l'autre au plancher du fond de cale. Cette dernière plonge à l'intérieur de la masse bourbeuse qui s'accumule en cet endroit. Le long de cet énorme filin, glisse en un perpétuel mouvement de va et vient (de haut en bas et vice et versa) une boule de couleur rouille à l'odeur de fromage avarié et ronronnant comme une panthère blanche. La sphère coulisse sur la colonne grâce à une graisse grise secrétée en excès.

Le Yoyo visqueux au moment de ses lubrifications intempestives éjecte plusieurs litres de sanie huileuse en éclaboussant tout son voisinage à au moins 5m à la ronde. Le Yoyo ou Liquis crachotus est un végétal inoffensif mais l'odeur qu'il dégage a la particularité d'attirer par chimiotactisme des nuées de Chauves-Sardines que l'on voit fréquemment graviter en essaim autour sa tige.

O

GLAIRE DE ZOMBIE (Dejectus Morbidicus)

Habitat : Toute la cale et en particulier les parois perméables et poreuses.

La Glaire de zombie est extrèmement rare, mais elle existe et elle est le fruit d'un phénomène extraordinaire. Il est dit que nul ne pourrait s'échapper des caissons de nage ; pourtant de temps à autre des cadavres animés sont rencontrés au détour d'un Entrepont. Certains zombies emprisonnés aux avirons du Vaisseau-Monde arrivent à un état de décomposition tel qu'ils perdent forme humaine pour se liquéfier littéralement...

Ce produit de putréfaction constitue "la glaire primaire" qui va filtrer à travers les porosités des différentes cloisons, se charger de sédiments et autres résidus organiques pour former la "glaire secondaire". Ce n'est qu'au contact de chair humaine vivante que le processus se termine par la synthèse de "glaire terminale". Cette dernière substance, après le temps d'incubation pouvant aller de quelques minutes à quelques heures, prend peu à peu forme humaine et redonne, achevant ainsi le cycle, un nouveau zombie flambant neuf.



TARENTOCHES PALPITANTES (Araknozome Spulumens)

Habitat : Fond de cale

Il s'agit là d'arachnoides végétales, vivant fixées le plus souvent à l'intérieur des orifices de la coque où elles se développent pour former des petites bosses animées de pulsations rythmées. Ainsi lorsqu'il découvre une colonie de Tarentoches, l'observateur découvre sur la cloison de la cale parasitée une vingtaine de nodosités ressemblant à des coeurs humains palpitant...

Le contact avec une Tarentoche provoque une manifestation allergique cutanée de cinétique rapide dont le tableau chimique ressemble point pour point à celui de la lèpre. Ces effets disparaîssent au bout de 24 heures et sont tout à fait bénins. Aucun soin (ou sort) n'est capable de les guérir avant leur disparition naturelle.

●

HIPPOZEBRES (Equus Spielbergien)

Habitat : Fond de cale

Ce sont des Hippocampes géants (env. 1m) rayés de noir et de blanc se déplaçant en sautillant sur leur queue spiralée qui leur permet aussi de se suspendre la tête en bas aux poutres de la cale. Les Hippozèbres contrairement à leur cousins minuscules n'ont pas besoin d'environnement marin pour survivre. Le cloaque ténébreux du fond de cale est l'endroit de leur prolifération. Il faut savoir que ces animaux sont aveugles et qu'ils se repèrent grâce à un système de sonar proche de celui des Chauves-Sardines. La morsure d'un hippozèbre est au moins aussi douloureuse qu'un coup de sa queue spiralée dont il peut user violemment.

O

LES CHEVELURES PURULENTES (Mephytikos Tif-Tif)

Habitat : Fond de cale

Les Chevelures purulentes sont rarement rencontrées seules. Ils s'agit en fait d'une espèce de méduse acclimatée au milieu marécageux du Fond de Cale et dont la principale partie du cycle biologique est constituée d'un état de parasitisme de la cervelle putréfiée des cadavres d'animaux, voire même de zombie. En soit elles ne sont d'aucun danger pour l'homme, par contre liées à une créature mort-vivante, elles doublent sa constitution, sa force et augmentent une fois et demi les dégâts physiques normalement infligés par le représentant de la non-vie. Leur nom leur vient de l'aspect particulièrement repoussant qu'elles donnent aux crânes sur lesquelles elles se fixent, à la manière d'un postiche dégoulinant.

●

LES POISSONS SPECTRES (spectrum piscates)

Habitat : Fond de Cale

Fantômes des poissons dévorés par les monstres du Fond de Cale, qui nagent en bancs blafards dans l'onde épaisse des abysses du Vaisseau-Monde. On dit que leur contact fait ressentir à la victime les affres de la faim telles qu'aucun humain ne pourrait les supporter et se jetterait alors sur la première créature vivante rencontrée pour la dévorer toute crue qu'elle soit humaine ou non...

O

CHAUVES-SARDINES (Aberare piscikus)

Ces monstres de petite taille se présentent sous la forme de poissons équipés d'ailes membraneuses et présentant une petite bouche munie de crocs acérés à la morsure redoutable. Les Chauves-Sardines vivent en essaim et recherchent avec avidité les colonnes de Yoyo visqueux avec lesquelles elles ont une affinité dont la nature exacte n'a encore jamais pu être mise en évidence. Les Chauves-Sardines sont carnivores. Gnap !

●

LES LYCANTREPONTS, BACILLES SPUMEUX et autres MURENES VOLANTES

Les lycantreponts n'existent pas. Les Bacilles spumeux sont pure invention, quant aux Murènes volantes qui pourrait y croire ?

MAFLOSAURE
(horribilis gigantus maflosaurus)

Habitat : Entrepont Inférieur et Médian

Les maflosaure descendent d'un couple d'éléphants de mer qui s'établit sur le Navire dans des circonstances mystérieuses. Les nageoires sont devenues des pattes capables de propulser leurs cinq tonnes à la vitesse de quarante km/h. Leur peau est blanche, dépourvue de poils, sauf deux longues moustaches qui touchent presque le sol. Comme tous les animaux des cales, le maflosaure est presque aveugle mais il se dirige parfaitement dans le noir. Son larynx envoie des ultra-sons qui ricochent contre les obstacles. Il reconnait les créatures vivantes à la chaleur qu'elles émettent et pour identifier les objets, il les palpe avec ses longues moustaches.

Le maflosaure est parfois appelé "pompier des cales". Lorsqu'il discerne une flamme plus forte que celle d'une torche, il charge et piétine le foyer. Aussi les voyageurs font-ils cuire leur nourriture dans de minuscules réchauds.

o

DIABLE SAUTEUR (diabolus lupus)

Habitat : Entrepont Inférieur et Médian

Carnassier redoutable, le diable-sauteur atteint trois mètres de long et cinq en comptant la queue. Il ressemble à un monstrueux hybride de loup et de kangourou. Quand il se déplace à pleine vitesse, il se dresse sur ses pattes arrières et progresse par bonds. Ses pattes avant sont préhensiles. Il s'en sert pour saisir le petit gibier et le porter à sa gueule. Le cri du diable sauteur est un hurlement rauque et saccadé. Quand il est sur le point de rattraper un gibier, il pousse des gémissements plaintifs. A-t-il pitié de sa future victime, ou peur de voir sa proie lui échapper au dernier moment ? Les avis sont partagés.

Le diable sauteur n'aime pas la viande humaine et n'en mange que s'il a très faim. Mais il attaque souvent les voyageurs pour s'emparer du contenu de leur sac : biscuits, viande salée, fruits séchés et autre friandises dont il raffole. Il lui arrive de saisir un homme par le pied et de le secouer pour vider ses poches.



PANTHERE BLANCHE
(panthera speluncarum)

Habitat : toute la cale et les régions sauvages de la Surface

La panthère blanche a des oreilles plus sensibles que celles du Lynx et de grands yeux dorés protégés par une double paupière : une membrane extérieure opaque, une membrane intérieure transparente et bleutée. Dans la pénombre, les deux paupières sont relevées. La paupière interne s'abaisse quand la lumière devient trop forte pour les yeux délicats du fauve. Dans l'obscurité complète, il se dirige à la manière des chauve-souris.

La panthère blanche chasse dans toutes les régions du Navire. On dit qu'elle se glisse la nuit dans les rues de la Ville et qu'elle grimpe aux mâts jusqu'aux chateaux de hune. La panthère blanche attaque l'homme.

o

LEZARD-BALLON
(latertus distentus)

Habitat : toute la cale.

Inoffensif, le lézard-ballon se réfugie dans un creux de rocher au moindre danger. Il gonfle son ventre pour remplir toute la cavité et le seul moyen de le déloger est de lui percer l'abdomen avec un bâton pointu. La chair du lézard-ballon a sauvé de la famine plus d'un aventurier égaré.



LAINGRI ou SENTINELLE ROUGE
(phoca rubicunda)

Habitat : Entrepont Inférieur et Fond de Cale.

Le laï ngri est un carnassier amphibie apparenté au phoque. Ses nageoires sont armées de griffes solides, sa gueule de crocs acérés. Une crête écarlate se dresse sur son dos.

Sur la terre ferme, le laï ngri chasse à l'affût. Il s'embusque près d'une écoutille de l'Entrepont Inférieur. Quand une proie passe à portée de ses crocs, il l'entraine et se jette avec elle dans le trou béant. Le prédateur et sa victime tombe dans un lac du Fond de Cale après une chute de 300 m. Le laï ngri ne subit aucun dommage : ses os sont durs comme de l'acier. Mais sa proie éclate en morceaux qui flottent à la surface de l'eau et que le prédateur avale goulument.

o

ETOILE DEVORANTE (stella vorax)

Habitat : toute la cale.

Ce monstre ressemble à une gigantesque étoile de mer. Les plus gros specimens mesurent 4 m de diamètre. L'étoile dévorante se plaque contre les parois intérieures de la coque à l'aide de fortes ventouses. On peut facilement confondre cette créature avec une décoration murale (le bleu vif l'or de son épiderme ressortent bien sur le fond grisâtre de la coque).

Mais si un personnage s'approche à moins de 3 m, l'étoile projette sur lui de fines aiguilles enduites d'un poison paralysant. Pour engloutir une victime immobilisée, elle sort son estomac par sa bouche centrale et le retourne en doigt de gant. La digestion complète prend cinq heures. Au bout de vingt minute, la victime a subi des séquelles irréversibles.

TAUPE BLANCHE (talpa wittus)

Habitat : tout le Navire

Aveugle, la taupe blanche creuse des galeries sans fin. Elle perçoit le monde extérieur grâce à une ouï extrèmement développée et à de longues moustaches qui lui servent à palper les objets qu'elle rencontre. C'est un animal qui se reproduit lentement et vit en familles d'une quinzaine de membres. Les tunnels qu'elle creuse dans les Entreponts minent la stabilité de ceux-ci. C'est pourquoi la Guilde des Charpentiers entrepend régulièrement des chasses au cours desquelles les taupes sont massacrées.

Ces animaux fouisseurs se nourrissent essentiellement de l'étrange matière grise du Navire, mais aussi de métal. Des glandes situées dans leur bouche secrètent un acide capable de dissoudre le fer le mieux travaillé.

VARAG (cicinus kuknos)

Habitat : Entrepont Inférieur et Fond de Cale

Les varags sont d'immenses cygnes aux yeux rouges. Extrèmement agressifs, ils s'attaquent aux petits rongeurs, aux lézards- ballon et parfois aussi aux hommes sur lesquels ils plongent par surprise, les saississant par la tête et essayant de s'envoler. Il est cependant possible de les apprivoiser suffisamment pour en faire des montures.

Pour une raison inconnue, les varags vivent en symbiose avec les laï ngris : ce sont eux qui permettent aux phoques carnassiers de s'embusquer à l'affût des écoutilles de l'Entrepont Inférieur. Ce que les cygnes y gagnent en échange est un mystère.

CROQ'MORT (krokus ossum)

Habitat : dans les nécropoles

Cet étrange animal ressemble à un raton-laveur. Deux incisives pointues jaillissent de sa gueule pavée pour le reste de molaires massives. Cette dentition impressionnante est dûe à son régime : le croq'mort se nourrit d'ossements. Il passe ses journées à creuser la terre pour y dénicher des os.

Il lui arrive cependant de s'attaquer à des cibles vivantes s'il est dérangé dans son repas. Il se précipite alors hargneusement sur sa proie, plante ses incisives dans le premier os venu (souvent le tibia) et ne lâche plus prise. Il faut le tuer pour se débarrasser de lui et généralement il est trop tard : l'os a déjà été réduit en miettes. Certaines espèces de croq'mort sont amphibies.

GOULE LUISANTE (charognus gogo)

Habitat : Fond de Cale

La goule luisante est un charognard qui se nourrit de matière en putréfaction. Humanoide, elle a la silhouette d'un homme voûté, surmontée d'une tête monstrueuse à la gueule proéminente. Son nom vient de sa façon de chasser, quand elle se sent d'humeur carnassière.

La peau de la goule a la faculté d'émettre une lueur verte intense. Le charognard attire ainsi sa proie, puis l'aveugle par un flash de lumière avant de se jeter sur elle. Les goules luisantes vivent par bande de trois ou quatre. Elles s'attaquent à l'homme. Il semblerait qu'elles soient semi-intelligentes.



EDREDON DU SOMMEIL ETERNEL (dodo definitus)

Habitat : Fond de Cale

Il s'agit d'une vaste amibe aux facultés mimétiques étonnantes. L'édredon qui, adulte, atteint les trois mètres de diamètre, prend l'apparence de son environnement avec une justesse qui rend sa détection ardue. Il arrose d'un acide corrosif toute créature s'aventurant sur son ectoplasme mou.

techniques

Maflosaure

AD&D : CA : 5 ; PTCA0 : 12 ; DOM : 2-10 x 4 ; DV : 8

Stormbringer : F : 4d6+6, C : 3d6+6, T : 5d6, I : 1d6, P : 3d6, D : 2d6 ; PV : CON + 12 ; Armure : 2 ; pattes (35, 3d8, 22) ; piétiner : 8d6 ; quand le maflosaure charge, ses dégâts sont doublés.

Diable Sauteur

AD&D : CA : 4 ; PTCA0 : 15 ; DOM : 1-8 / 2-12 ; DV : 5

Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+6, T : 3d6+3, I : 1d6+1, P : 2d6, D : 3d6+3 ; PV : CON ; Armure : 1 ; pattes (60, 2d6+2, 40) ; morsure (30, 1d10).

Panthère Blanche

AD&D : CA : 5 ; PTCA0 : 16 ; DOM : 1-4 / 1-4 / 1-8 ; DV : 3.

Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+3, T : 2d6+6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+12 ; morsure (40, 1d8+2) ; pattes avant (60, 1d6+2, 50) ; pattes arrière (3d6) ; si une panthère réussit ses deux attaques avec ses pattes de devant, elle a jeté son ennemi à terre et peut le déchirer automatiquement avec ses pattes arrière pendant un round, après quoi elle se dégage pour éventuellement reprendre l'attaque.

Laï ngrl

AD&D : CA : 6 ; PTCA0 : 16 ; DOM : 1-3 / 1-3 / 1-6 ; DV : 3.

Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+6, T : 3d6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+3 ; PV = Con ; Armure : 6 (os) ; griffes (65, 2d8, 30) ; morsure (35, 1d10).

Etolle Dévorante

AD&D : CA : 7 ; DOM : 1-4 + poison paralysant ; DV : 8

Stormbringer : F : 5d6, C : 4d6 ; T : 5d6, I : 1d6, P : 2d6, D : 1d6 ; Att (50, 1-2 + poison paralysant de force 13 ; une fois la victime paralysée, la digestion commence : tous les quart d'heure la victime perd un point de force, de constitution et de dextérité).

Taupe Blanche

AD&D : DV : 2 ; Dom : 1-4/1-4 ; CA : 9, Taille : P

Stormbringer : F : 1d10, C : 2d6, T : 1d8, I : 1d4, P : 1d6, D : 2d8, PV = Con ; deux attaques avec les pattes de devant (40, 1d4, 20).

La taupe peut projeter de l'acide à deux mètres, qui dissout le métal en l'espace de trois rounds.

Varag

AD&D : DV : 4, CA : 7, Dom : 1-6/1-6/2-12 (dégâts des serres doublés en cas de piqué).

Stormbringer : F : 4d6+3, C : 4d6, T : 4d6+6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+3, PV = Con ; Bec (45, 2d6), Serres (50, 3d6), Piqué (70, 4d6+3).

Croq'mort

AD&D : DV : 3, CA : 7, Dom : 1-4/1-4/2-8, Tai : P.

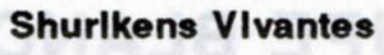
Stormbringer : F : 2d8, C : 2d6, T : 1d8, I : 1d6, P : 1d6+6, D : 3d6+3, PV = Con ; Pattes (20, 1d4+1), Morsure (50, 1d10).

Une fois qu'il a mordu, un Croq'mort ne lache pas prise. A chaque round qui passe il inflige automatiquement 1d4 de dégâts (Storm : 1d3) ; au bout de deux rounds, l'os qu'il tenait est pulvérisé.

Goule Luisante

AD&D DV : 4, CA : 5, Dom : 1-4/1-4/1-6, Ali : NN ; cette créature a le pouvoir de paralisation des goules du MM1 (p. 56) mais pas son immunité aux sorts de charme et sommeil. Ce n'est pas un mort- vivant et ne peut donc être tourné par un clerc.

Stormbringer : F : 3d6, C : 3d6, T : 3d6, I : 2d6, P : 2d6+3, D : 3d6+3, PV = Con+Tai-12 ; Griffes (40, 1d6+1), Morsure (30, 1d8+1). La morsure de la goule injecte un poison paralysant de Pou 13 dont les effets persistent durant 1d10 rounds.



Edredon du Sommeil Eternel

AD&D : même caractéristiques que la gelée ocre (MM1 p. 50), avec en plus une attaque par projection d'acide 3 fois/jour dans un rayon de deux mètres, à une distance de trois mètres, Dom : 2-20.

Stormbringer : F : 4d6, C : 4d6, T : 3d6+10, I : 1d4, P : 1d6, D : 1d6, PV = Con+Tai-15 ; Sucs digestifs (1d4+3, l'armure n'absorbe rien), Projection d'acide (40, 1d10, pour la zone d'effet, voir au-dessus, armure de métal : 1d5). Tombé dans l'édredon, pour s'en dégager, il faut gagner un combat For contre For.

Poulpe de la Salle Piege

AD&D : CA : 7/3 ; Mvt 3/18 ; DV : 12 ; ATT 9 : 1d6x8 + 5-20 ; Att. spéciale : constriction, cf MM1.

Stormbringer : FOR 5D8 ; CON 5D8 ; TAI 4D8+4 ; INT 1D6 ; POU 1D8 ; DEX 3D8 ; PV : CON+TAI- 12 Tentacules (50%, 2d4), six attaques / round, constriction si deux tentacules touchent : 2d6+2.

Les Chauves-Sardines

AD&D : CA 8 ; DV 1 ; PV 4 ; ATT : 1d3 ; Mvt 24.

Stormbringer : FOR 1D8-2 ; CON 1D8 ; TAI 1D8 ; INT 1D8-4 ; POU 1D8-2 ; DEX 4D8 ; PV = CON ; Pt d'armure 1.

Shurikens Vivantes

AD&D : 1d6 + poison, si sauvegarde ratée : paralysie du membre touché plus 1PV / round d'hémorragie.

Ces effets durent quelque soit le système de jet jusqu'à un sort / compétence / potion / remède d'antipoison.

Stormbringer : 1d4 + jet sous la CONx4 ; si le jet est raté, le membre atteint est paralysé et le PJ perd 1 point de vie par round jusqu'à ce qu'il se voit administré le contre-poison adéquat.

Hippozebres

AD&D : CA 6 ; DV 4 ; PV 30 ; ATT : 1D8 / 1D6 (morsure + queue) ; Mvt : 8.

Stormbringer : FOR 2D8 ; CON 2D8 ; TAI 3D8 ; INT 1D8 ; POU 1D8 ; DEX 3D8 ; PV : CON+TAI- 12 ; ATT : Morsure (55, 1d8+2) ; queue (30, 1d8) ; points d'armure : 3.

Chevelure purulente : cf bestiaire.

Les poissons-spectres : R.A.S.

Lycantreponts, bacille spumeux, murènes volantes : à l'appréciation du MJ.



Yoyo visqueux : AC 10 ; PV 30 ; ATT : non ; attire les chauves-sardines.

Glaire de zombie : créé des zombies CA 7 ; PV 20 ; ATT 2D4+1 ; pour Stormbringer, caractéristiques humaines faibles, attaques à coups de pieds, poings,...

Tarentoches palpitantes : R.A.S.



Les Rainéens

Stormbringer : caractéristiques des Moines de Raina (moyenne) : FOR 14 ; CON 15 ; TAI 10 ; INT 10 ; POU 12 ; DEXT 15 ; CHA 5 ; PV 15 aucune armure ou armure de conque (1D8-1).

Compétences : combat à mains nues (60% en moyenne) 1d8 de dégâts (+bonus Force) ; combat à l'épée / à la Shuriken vivante (40% en moyenne) ; connaissance des poisons (50% en moyenne) ; connaissance des plantes marines (50% en moyenne) ; naviguer (pour les responsables des voiles du mât de misaine) ; faire un noeud (40% en moyenne) ; faire un piège (50% en moyenne) ; biologie- chirurgie ; mouvement silencieux (50% en moyenne) ; se cacher (60% en moyenne) ; nager (80% en moyenne) ; éviter (technique d'art martial 50% en moyenne) ; monter une hydre purpurine (40% en moyenne) ; plus éventuellement d'autres compétences au choix du MJ.

Certains grands prêtres sont capables de conjuration. On se référera à cet effet aux caractéristiques de Hagen Goshentoi.

AD&D : caractéristiques moyenne : FOR 15 ; CON 16 ; SAG 12 ; INT 11 ; DEXT 16 ; CHA 6.

Utiliser les règles du moine pour simuler les Rainéens. Ils sont en moyenne du 4-6 niveau.

Certains grands prêtres ont des pouvoirs de conjuration. On utilisera par exemple les sorts suivants : conjuration des élémentaires de l'eau et de l'air, Conjuratio de mammifères marins. Charme des monstres et des mammifères marins, Paralysie animale etc.

Aucun prêtre de Raina ne peut lancer de sorts de soin. Hagen Groshentoi, prêtre 14° niveau ne possède que les versions inverses des sortilèges de guérison. Les prêtres-soldats de Raina, cavaliers des hydres purpurines, peuvent être considérés comme prêtres-guerriers en moyenne 6/6 niveau.

Les Voyoux de la Ville Basse

AD&D : voleurs 4° niveau ; Ali : CN/CE ; CA 7 ; PV 24 ; Dégâts 1D4+1 1D6 / 1D8.

Stormbringer : F 13 ; C 13 ; T 12 ; I 8 ; P 10 ; D 15 ; Ch 9 ; PV 13 ; Dague (60% 1D4+2) gourdin / matraque : (65% 1D6)

Les Moines Ecailleux

AD&D : Moines 6° niveau Ali : NE / CE. CA : 6 ; 3 ATT / 2rd Dégâts : 2d4 abilités spéciales (A, B, C et D) MVT : 20. Cf livre du joueur (utilisent les Shurikens vivantes).

Stormbringer : F 14 ; C 15 ; T 12 ; I 12 ; P 11 ; D 16 ; Ch 5 ; PV 15. Combat à main nue : 65%. Shuriken vivante : 50% (pas d'armure).



Flint Tête de Bouc

AD&D : Guerrier 7°, F : 18/61, CA : 2, épée large +2, Ali : CN, PV : 59.

Stormbringer : F : 16, C : 11, T : 18, I : 13, P : 15, D : 16, C : 14, PV : 17, armure de conque (1d8-1) ; Epée large (75, 1d8+1+1d6, 76) ; esquive, 33 ; monter créature ailée, 71.

Démons-Chiourmes

AD&D : DV : 8+2, CA : 3, Dom : 2-8, Ali : NM. Si le dé pour toucher est supérieur de 4 au minimum requis ou sur un 20 naturel, le chiourme a mordu la gorge : les dégâts sont doublés et la victime est inconsciente pendant 1d4 rounds ; de plus, si la victime n'est pas soignée, l'hémorragie provoque la perte d'un PV/round. L'aboiement des chiens provoque l'effroi comme le sort du même nom.

Stormbringer : Mêmes caractéristiques que les Chiens des Dharzi. L'aboiement des chiourmes a des chances d'effrayer les PJ : combat Pou contre Pou.

Razamabaz

AD&D : DV : 15 PV : 100 CA : 0 Ali : NM Att : 1d4, 1d4 1d8 RM : 85% Taille : SM Int: génial. Capacités de Démon Type 5 (certainement plusieurs niveaux de magiciens qui lui servirent pendant tout ce temps et suivant les modalités du pacte à diminuer les effets magiques sur le Vaisseau-Monde).

Stormbringer : F : 20 C : 20 T : 18 I : 25 P : 35 D : 15 Ch : 20 PV : 26 Armure : 3 Pts, griffes (sous forme démoniaque partielle visible à la fin) (50%/ 2D6 + 2D6) morsure : (60% 1D8+2). Vous pouvez lui donner à votre choix deux pactes de protection judicieusement choisis pour contrer les aventuriers. C'est Razamabaz qui annule ou diminue l'intensité de la magie sur le Vaisseau-Monde).

Fuschiva

AD&D : caractéristiques d'une hydre (2 têtes) ; possède au moins 15 niveaux de magicien / druide (sous sa forme d'hydre). Les dragons à tête coupée sont à considérer comme des hydres simples.

Stormbringer : For : 6d8 Con : 5d8 TAI : 10d8 POU : 4d8 DEX : 3d8 Griffes (55, 2d8+2, 50) deux attaques par round. Fuschiva est une sorcière de niveau 4, ses capacités sont cependant inhibées par Razamabaz au même titre que celles des PJ. Ces caractéris. sont valables pour les hydres sauvages.

Renégats

AD&D : Guerriers 5°, F : 17, CA : 4, hache (1-8), Ali : CN.

Stormbringer : F : 14, C : 14, T : 11, I : 13, P : 6, D : 11, C : 12, PV : 14, armure de rorqual (1d6-1), Hache (64, 1d8+2+1d6, 58) ; esquive, 28 ; monter créature ailée, 63.

Yerulibaz

AD&D : DV : 10+3, PV : 95, CA : -1, Ali : CM, Dom (griffes, cornes et queue) : 1-6/1-6/1-8/2-12, Résist. magique : 55%, Tai : G, Int : moyenne. Yerulibaz est affecté par les attaques comme un démon (MM1 p. 18) et possède les capacités suivantes, utilisables à volonté (au 11° niv) : infravision, ténèbres (3m), effroi, lévitation, détection de la magie, dissipation de la magie, symbole (d'effroi), détection de l'invisible.

Stormbringer : F : 29, C : 27, T : 18, I : 15, P : 14, D : 16, C : 11, PV : 33, Armure : 5 points, Cornes (65, 2d6+2d6), Griffes (68, 1d6+2d6, 63). Yerulibaz attaque trois fois/round. Il a un pacte de protection contre les épées. Toute créature qui le voit est paralysée de terreur tant qu'il reste en vue si elle perd un combat Pou contre Pou.

Poussière d'Etoile : Les personnages qui ratent leur jet sous trois fois la CON s'endorment.

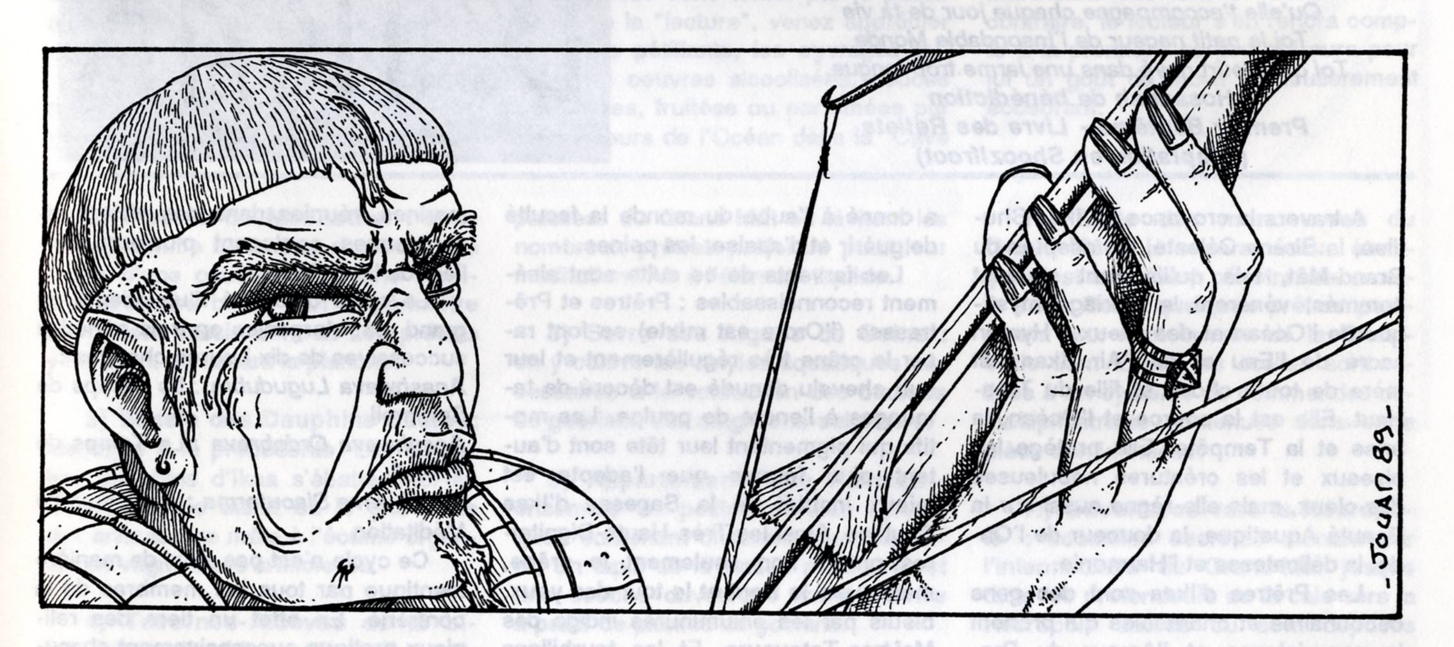
Poussière de Cristal : Faire un jet sous 3xCON, s'il est raté sous 2xCON, s'il est aussi raté, le PJ commence à étouffer (AD&D : 1d6 ; Storm : 1d3) et est immobilisé. Il faut alors réussir un jet sous la CON pure pour se débarrasser les bronches du cristal. Mettre quelque chose devant la bouche et le nez permet de faire des jets de deux niveaux plus faciles (5 fois au lieu de trois, etc).

Colonel Sergeï

AD&D : Guerrier 7° ; Ali : LN ; CA : 5 ; PV : 32 ; Dom : 1d6+3
Stormbringer : F : 16 ; Co : 14 ; T : 14 ; I : 13 ; P : 10 ; D : 13 ; Ch : 15 ; PV : 17 ; hache 50% ; dague : 72%.

Varezdhur

AD&D : Guerrier 9° : Ali : CM ; CA : 5 ; PV : 37 ; Dom : 1d6+6
Stormbringer : F : 15 ; Co : 15 ; T : 10 ; I : 16 ; P : 14 ; D : 11 ; Ch : 13 ; PV : 21 ; épée longue : 53% ; dague : 75%.



Phalangistes

AD&D : Guerriers 3° ; Ali : LM ; CA : 6 ; Dom : 1d6 ; PV : 24
Stormbringer : F : 15, Co : 13, T : 16, I : 11, P : 10, D : 14, Ch : 13 ; PV : 17 ; Hache (54, 1d8+2+1d6, 53) Dague (49, 1d4+2+1d6, 42) ; armure de conque (1d8-1).

Myria

AD&D : Ali : CN ; F : 12, I : 13, S : 9, D : 18, Co : 10, Ch : 10 ; CA : 6 ; PV : 8
Stormbringer : F : 12, Co : 10, T : 11, I : 13, P : 17, D : 18, Ch : 10 ; PV : 10 ; pas d'armure ; Dague (31, 1d4+2, 29)
Comp : esquive, 30 ; équilibre, 31 ; persuader, 56 ; cacher, 21 ; évaluation, 50 ; premiers soins, 61 ; cartographie, 42 ; histoire du Navire, 37.

Phalangistes chasseurs d'esclaves

AD&D : Guerriers 2° ; Ali : LM ; CA : 8 ; Dom : 1d4 + poison mortel léger ; PV : 13
Stormbringer : F : 12, Co : 13, T : 10, I : 11, P : 7, D : 13, Ch : 14 ; PV : 13 ; dague (65, 1d4+2, 58) ; poison sur dague (puissance 10, inflige 1d8 de dégâts pendant 1d4 rounds) ; pas d'armure
Comp : Embuscade, 62 ; Dépl silencieux, 55 ; se cacher, 46.

Frères Belfigol

AD&D : Guerriers 2° ; Ali : CN ; CA : 10 ; Dom : 1d6+3 ; PV : 18
Stormbringer : F : 16, C : 16, T : 15, I : 9, P : 15, D 11, Ch 12 ; PV : 19 ; pas d'armure ; dague (49, 1d4+2+1d6, 44) ; gourdin (53, 1d6+1d6, 52).

Shlash Vorden

AD&D : Voleur 6° ; Ali : NM ; CA : 7 ; Dom : 1d4 ; PV : 26
Stormbringer : F : 10, Co : 12, T : 8, I : 12, P : 15, D 15, Ch : 15 ; PV : 11 ; pas d'armure ; Dague (71, 1d4+2, 66) ; possède toutes les compétences traditionnelles des voleurs à 50 - 60% ; esquive : 65.

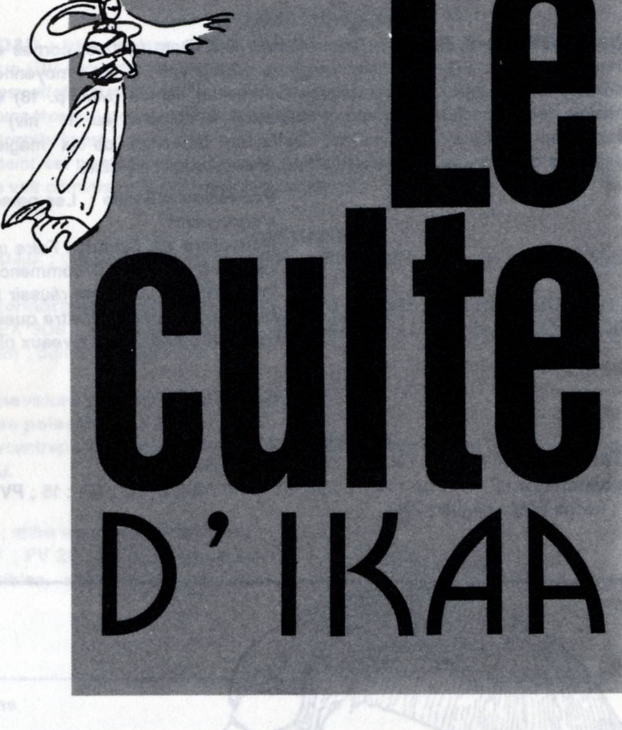
Olfried

AD&D : Guerrier 5° ; Ali : CB ; CA : 4 ; Dom : 1d8+3 ; PV : 40
Stormbringer : F : 11, Co : 10, T : 15, I : 11, P : 9, D : 15, Ch : 16 ; PV : 13 ; épée longue (73, 1d8+1+1d6, 66) ; épieu de bois (56, 1d6+1+1d6, 41) ; Armure de cuir (1d6-1)
Comp : jouer aux échecs, 40 ; pister, 79 ; dépl. silencieux, 59 ; se cacher, 58.

La Sorcellerie

Le monde dans lequel évolue le bâteau est protégé contre les invocations intempestives (vous découvrirez pourquoi ultérieurement). Les pouvoirs des sorciers de Stormbringer sont donc considérablement réduits. La chance d'invoquer des démons (tous types confondus) est divisée par dix ; il n'est pas possible de les lier. Les chances d'appeler des salamandres sont aussi divisées par dix, mais il reste possible de se les attacher. La capacité de conjurer un gnôme est moitié moindre dans les Cales ; sur le pont, divisez par dix. Elémentaires de l'air : chances divisées par deux dans les Cales. Ondines : pas de changement.

Lorsque les aventuriers franchissent le transmetteur de matière, leurs armes, armures, etc, restent sur place. Cependant les objets dans lesquels sont liés des démons ou élémentaires sont considérés comme organiques et sont donc "transmettables".



"Viastesine nel capesli, ô Ikaa !
Turmaniel nel caplas, ôva Ikaa !
Odonaï es Ordovar, Ikaa Lerva !
Odonaï es ordovar, Ikaa Shiva !"
Oraison de la première Goutte
Shutilee Murmurith

"Par les Filles du Vent qui animent tes cheveux, ô Ikaa !
Par les Fils de l'Onde qui caressent ton corps, ô Ikaa !
Parfum des Hautes Sphères à la Gloire argentée
Liqueur des Profondeurs, Emeraude aquatique !
Je t'aime ô Ikaa, Nageuse de l'Air et des Flots infinis."
Psaume du tendrebleu - Shutilee Murmurith
(adaptation en Shoozifroot)

"Que la nageoire d'Ikaa soulage ta douleur
Que la vision de son regard atténue ton malheur
Que son souffle d'Embrun guérisse ta frayeur
Mère et Fille de l'Océan et des Cieux
Qu'elle t'accompagne chaque jour de ta vie
Toi le petit nageur de l'Insondable Monde
Toi qui meurt noyé dans une larme trop longue."
Hosannah de bénédiction
Premier Baptême - Livre des Reflets
(adaptation en Shoozifroot)

A travers la croyance en Ikaa Shutilee, la Sirène Céleste, les adeptes du Grand-Mât, tels qu'ils sont souvent nommés, vénèrent le mariage mystique de l'Océan et des Cieux, l'Hymen sacré de l'Eau et de l'Air. Ikaa est mère de toute chose et fille du Très-Haut. Elle est la source et l'Océan, la brise et la Tempête. Elle protège les oiseaux et les créatures nébuleuses des cieux, mais elle règne aussi sur la Beauté Aquatique, la douceur de l'Onde, la délicatesse et l'Harmonie.

Les Prêtres d'Ikaa sont des gens débonnaires et charitables qui prônent la non-violence et l'Amour du Prochain:

"Comme toi, l'Autre est un nageur esseulé dans l'infini du Cosmos Liquide. Aide-Le, Soigne-Le. Donne-lui ton souffle quand il se noiera, soutiens-le lorsqu'il perdra pied. Et s'il boit l'eau de l'océan, donne-lui la bénédiction d'Ikaa et avec lui continue le chemin de l'aérienne Pensée, car telle est la Volonté de Shutilee..."

Les Novices de ce Temple reçoivent quelques temps après leur intronisation (dont le détail ne sera heureusement pas donné ici) une formation ésotérique liée à la connaissance du milieu liquide et du milieu aérien. Ils deviennent à l'issu de cette initiation les Magiciens-Soigneurs d'Ikaa (cf annexes). Ils oeuvreront pour le Bien et le Beau, soigneront le malade, aideront le démuni et prêcheront la Fraternité autour d'Ikaa Shutilee, Sirène Céleste, Dame de la Suprême Sagesse qui leur a donné à l'aube du monde la faculté de guérir et d'apaiser les peines.

Les fervents de ce culte sont aisément reconnaissables : Prêtres et Prêtresses (l'Ordre est mixte) se font raser le crâne très régulièrement et leur cuir chevelu dénudé est décoré de tatouages à l'encre de poulpe. Les motifs qui pigmentent leur tête sont d'autant plus fournis que l'adepte est mieux instruit de la Sagesse d'Ikaa Shutilee. Ainsi les Très-Hauts-Dignitaires ont-ils non seulement le crâne, mais aussi le front et le tour des yeux, bleuis par les enluminures indigo des Maîtres-Tatoueurs. Et les tourbillons violacés de leurs tatouages donnent à leur regard l'expression de quelques loups de carnaval aux yeux hallucinés.

En plus de leurs ornements cutanés les adorateurs d'Ikaa portent de nombreux bijoux de coquillages cliqueticant qui finissent d'embellir les amples parures vertes et bleues réhaussées d'argent, tissées en une fibre de goémon si légère que le moindre souffle de la déesse parvient à les animer de palpitations aux reflets céruléens.

Mais si les Ikaaiens se font par leur vêture, les apôtres d'un certain esthétisme frivole, ils n'en sont pas moins de rudes travailleurs dont le courage n'a d'égal que leur érudition (cf la Bibliothèque liquide). Botanistes confirmés et Zoologues des profondeurs, on trouve dans leur temple des serres fabuleuses où poussent les algues qui servent à leur médecine. Et l'on peut admirer de la même façon leur collection vivante d'espèces sous-marines, réunies dans des viviers gigantesques contenant plusieurs milliers de litre d'eau.

Le cycle d'activité d'un adepte du grand mât s'organise en trois périodes successives de dix heures chacune :
Anashwava Lugudubra : Le Temps de Sommeil
Anashwava Ordobreva : Le Temps de Travail
Anashwava Sisouforma : Le Temps de Méditation

Ce cycle n'est pas suivi de manière identique par tous les membres de la confrérie. En effet un tiers des religieux pratique successivement chacune des trois activités. Le Temps de Travail comporte les travaux courants effectués dans le temple même (et ils sont nombreux) et les missions de soins dans toutes les régions du Bâteau-Monde.

~o~

VISITE GUIDEE DU TEMPLE D'IKAA

La plupart des salles sont très grandes, claires et respirent la propreté. L'architecture est sobre et régulière et les mosaï ques aux couleurs d'Ikaa (vert, bleu, argent) créent une ambiance apaisante et bienheureuse.

1) Le Hall : pièce circulaire équipée d'un bassin étoilé. Des algues luminescentes contenues dans des aquariums sphériques suspendus au plafond éclairent d'une lumière tamisée l'ensemble de la salle (ce mode d'éclairage est utilisé dans à peu près toutes les salles du temple).

la bibliothèque liquide

Les Ikaaï ens sont pour la plupart très cultivés comme en témoigne la masse de savoir accumulé dans la grandiose Bibliothèque Liquide. Ce formidable centre de la connaissance construit au coeur même du Temple du Grand-Mât contient plusieurs milliers de fioles de savoir, en permanence renouvelées par les soins des scribes-alchimistes. En ce haut lieu Culturel, nul manuscrit, pas le moindre volume, aucun ouvrage fait d'encre et de papier, non rien de tout cela, mais une multitude de bouteilles colorées contenant chacune un liquide différent, qui une fois ingéré confère à son buveur le savoir inscrit là par "l'Ecriture Aquatique" dont le secret est rigoureusement gardé par les scribes-alchimistes déjà mentionnés.

Bien évidemment le "lecteur" profitera de cette boisson, de la même façon qu'il aurait profité d'un livre traditionnel, en oubliant certains passages, en en retenant d'autres suivant sa sensibilité, sa culture préalable, sa mémoire (ou son pourcentage en bibliothèque...). Il est bon de savoir que boire plus d'un livre par jour peut avoir des conséquences désagréables voire fâcheuses, telles que des nausées, des indigestions, des insomnies, des ivresses prolongées et même des intoxications menant à une léthargie souvent mortelle. Il est de ce fait préférable de suivre la prescription des Bibliothécaires qui savent associer les doses de savoir à la personnalité de chacun.

Venez à la bibliothèque liquide et laissez-vous donc tenter par le plaisir sacré de la "lecture", venez apprécier les livres pétillants, les ouvrages sucrés, les oeuvres alcoolisées, douces ou amères, fruitées ou parfumées par les senteurs de l'Océan dans la "Cave du Savoir" du Temple d'Ikaa !

Nota Bene : la plupart de ces breuvages contiennent un fort taux de calories qui explique l'embonpoint souvent marqué des prêtres les plus savants. Certains sont même fortement alcoolisés suivant le domaine de connaissance exploré et l'on pourra croiser dans les couloirs du temple quelque prêtre titubant à l'haleine chargée, marmonnant entre deux hoquets des réflexions du genre : "Je crois Hic ! que j'ai trop lu Hic ! ce soir Hic...!"

Certaines liqueurs de lecture sont écrites et composées dans une langue particulière et ne peuvent être comprises que par des lecteurs / buveurs maîtrisant cet idiome. Dans le cas contraire, le lecteur s'en rendra compte à la première gorgée qui aura pour lui un goût de moisi particulièrement écoeurant.

---

2) Piscine de Méditation : cette pièce, comme beaucoup d'autres, a la forme d'une goutte d'eau. Une corniche circulaire borde tout le périmètre d'un vaste bassin central. Les prêtres y méditent en faisant la planche.

3) Bassin des Dauphins Sacrés: identique à la précédente. Les superbes dauphins d'Ikaa s'ébattent ici en un magnifique ballet où le gris perle des animaux se mêle à l'écume argentée de vaguelettes artificielles.

4) Tavernes-Alcôves de la bibliothèque liquide : petites pièces attenantes à la grande bibliothèque, équipées de fauteuils et de tables de lecture. C'est ici que les serveurs-bibliothécaires prennent les commandes et vous apportent sur un plateau votre consommation livresque.

5) Bibliothèque Liquide (voir plus loin) : une multitude de fioles cristallines aux contenus multicolores emplissent les longues travées de cette colossale pièce ovoï de.

6) Scryptorium des Scribes-alchimistes : les étrangers ne sont pas admis à y pénétrer. On aperçoit toutefois dans l'entrebaillement d'une porte le foisonnement confus de cornus et de tubulures plus proches d'un laboratoire alchimique que des parchemins et encriers des scryporiums médiévaux.

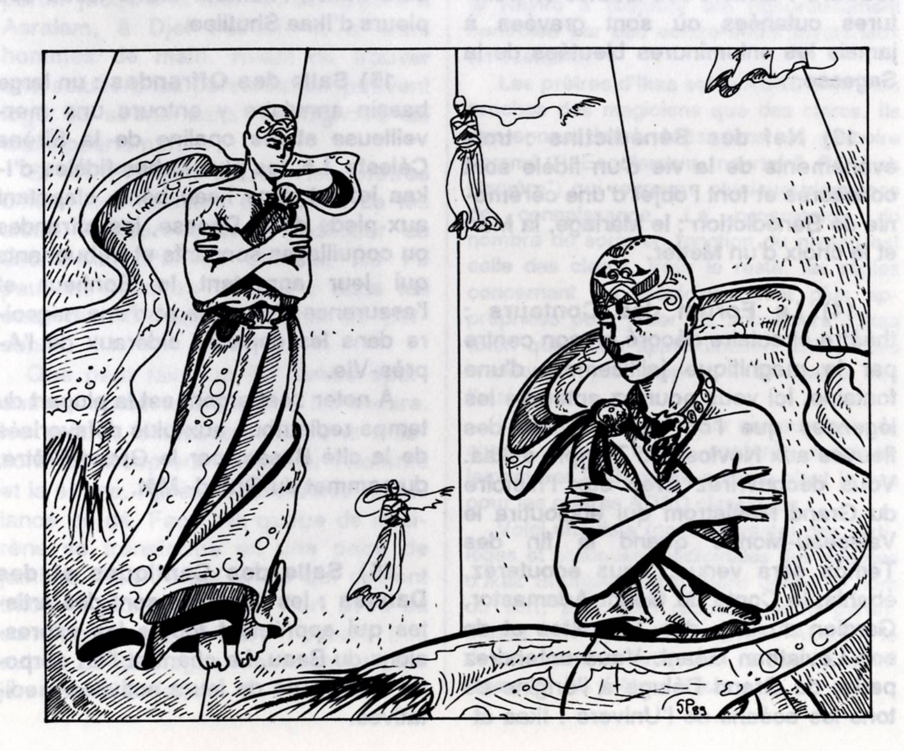
7) Méditorium aérien : haute cheminée circulaire creusée dans l'épaisseur du Grand-Mât où lévitent les nombreux prêtres préferant pour leur méditation l'Air à l'élément liquide.

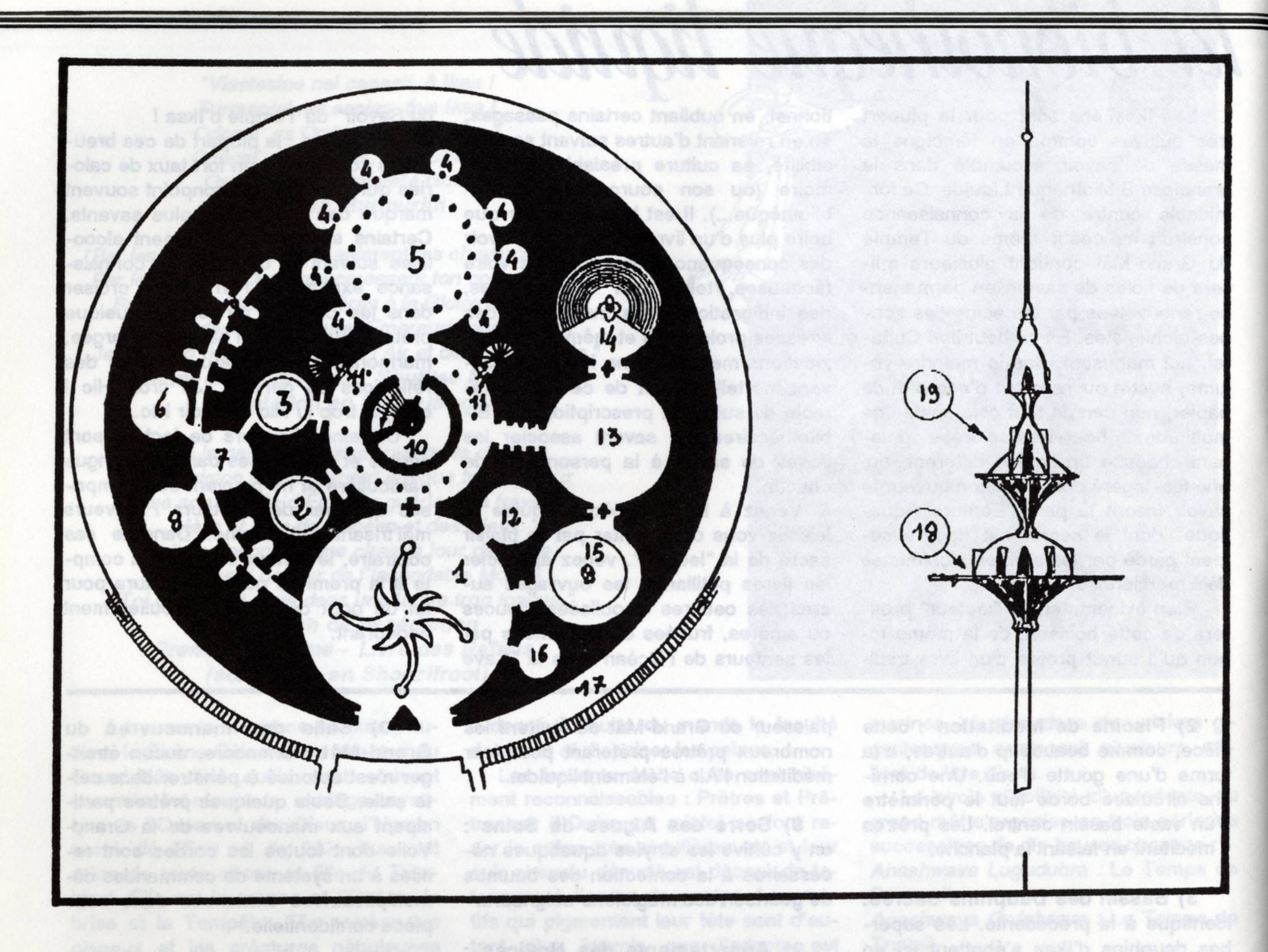
8) Serre des Algues de Soins : on y cultive les sinyles aquatiques nécessaires à la confection des baumes de guérison des magiciens-soigneurs.

9) Appartements des Novices : ensemble de petites cellules sphériques contenant chacune une baignoire, un tapis de lévitation méditative et une couche duveteuse confectionnée à partir de plumes de goélans.

10) Salle des manoeuvres du Grand-Mât : là encore, aucun étranger n'est autorisé à pénètrer dans cette salle. Seuls quelques prêtres participent aux manoeuvres de la Grand-Voile dont toutes les cordes sont reliées à un système de commandes démultiplicatrices contenues dans cette pièce confidentielle.

11) Ouvertures vers la Nécropole : écoutilles secrètes menant par l'intermédiaire du Grand-Mât jusque dans les profondeurs de la cale vers la Nécropole sacrée où sont déposés





parfois les corps de Hauts Dignitaires fervents d'Ikaa (cette cérémonie tend à se raréfier).

12) Cabinet des Maitres-Tatoueurs : ateliers des artistes en peintures cutanées où sont gravées à jamais les enluminures bleutées de la Sagesse.

13) Nef des Bénédictins : trois événements de la vie d'un fidèle sont consacrés et font l'objet d'une cérémonie de Bénédiction : le Mariage, la Mort et le choix d'un Métier.

14) Le Forum des Conteurs : théâtre circulaire décoré en son centre par le magnifique jaillissement d'une fontaine. Ici vous pourrez entendre les légendes que l'on narre depuis des fleuves aux Novices du Temple d'Ikaa. Vous découvrirez avec eux l'histoire du Grand Maëlstrom qui engloutira le Vaisseau-Monde quand la fin des Temps sera venue. Vous écouterez, ébahis, le Conte du Géant Adamastor, Gardien du Cap des Tempêtes et de son Léviathan Géant. Vous entendrez parler du Grand Déluge à l'origine de tons les océans de l'Univers : Ikaa attristée par le pécher humain, pleura "des fleuves durant" et remplit de ses larmes tous les gouffres du Cosmos. Ainsi l'Eau de l'Océan est plus sacrée que l'Eau douce, car elle contient encore intact, l'humeur saline issue des pleurs d'Ikaa Shutilee.

15) Salle des Offrandes : un large bassin annulaire y entoure une merveilleuse statue opaline de la Sirène Céleste. Là, les plus riches fidèles d'Ikaa jettent dans l'eau bénie clapotant aux pieds de la Déesse, les offrandes ou coquillages sonnants et trébuchants qui leur apportent le Bonheur et l'assurance d'une aile et d'une nageoire dans les espaces sidéraux de l'Après-Vie.

A noter : cet argent est la plupart du temps redistribué aux plus défavorisés de la cité Basse, par le Grand-Prêtre, du sommet du Grand- Mât.

16) Salle des Cantiques et des Danses : les Ikaaï ens sont des artistes qui apprécient toutes les expressions du Beau. Le chant et l'art corporel font partie de leurs activités meditatives.

17) Parvis des Fidèles : esplanades situées sur le toit du temple, accessibles à partir de la Ville Haute et permettant d'assister par des ouvertures aménagées dans la toiture, aux plus grandes cérémonies du Temple.

18) Hûne Sylphique ou Plateforme des Nuages : c'est ici que sont parfois conjurées les sylphes, servantes d'Ikaa et filles de Son Haleine. Ce sont elles qui coiffent la Déesse et s'occupent de ses parures aériennes.

19) Loges des Grands Prêtres : ici habitent les plus hauts dignitaires du Temple dans ce palais suspendu au sommet du Grand-Mât au milieu de Kalimo Verva, les Jardins du Ciel.

Voici la visite terminée. Bien entendu toutes les pièces n'ont pas été décrites. Et le peu qui l'ont été, le sont de façon succinte. A vous de bâtir à partir de ce canevas le véritable Temple de la Sirène Céleste ; et que sa chevelure effleure à jamais la source de votre imagination !

EVASION

Première version : un esclave de Raina utilisé comme cobaye humain par les moines écailleux parvient à s'échapper du Temple de Misaine. Arrivé en ville sain et sauf, il recherche activement des aventuriers susceptibles de l'aider à libérer son enfant encore aux mains des Rainéens. Cette mission une fois accomplie, il faut encore les conduire tous deux sur la terre ferme où l'ancien prisonnier se révèlera être un riche marchand capable de récompenser grassement ses bienfaiteurs. Cette équipée peut être organisé par le Temple d'Ikaa au sein duquel l'évadé se sera réfugié.

Deuxième version : l'esclave en fuite est en fait un espion de Raina chargé de jeter dans la gueule du loup des aventuriers gênant les desseins de la misaine, ou tout simplement en vue de faire prisonnier de nouveaux cobayes...



La sirène

Un certain *Djel Pelidoï* veut parler affaire avec les PJ. Il les invite à diner au *Rêve d'Imberiliё* (voir E2, Ville Haute, 7). L'établissement présente un spectacle unique : des sirènes exécutent un ballet aquatique, puis l'une d'elle s'allonge au bord du bassin et chante une longue complainte. Les PJ sont fascinés par sa voix et son physique : longs cheveux dorés, buste splendide, peau d'albâtre et écailles chatoyantes.

"Regardez cette créature, dit Djel Pelidoï aux PJ. Elle se nomme *Iwiel*. Les pêcheurs l'ont capturée sur un récif pour la vendre à *Asralam*, le propriétaire du Rêve d'Imberiliё. Iwiel est trés douée mais Asralam n'aime pas son style. Il voudrait qu'elle chante sur un mode plus gai, en se faisant accompagner par un triton joueur de conque marine. Elle refuse d'obéir. Asralam n'est pas connu pour sa patience : dans quelques jours, il la tuera et une sirène plus docile prendra sa place.

Je suis moi-même popriétaire d'une taverne, poursuit Djel Pelidoï . Ma scène est équipée d'un bassin et je dispose d'une vaste piscine propre à héberger une sirène. J'ai proposé à Asralam de lui acheter sa prisonnière, mais il préfère la tuer et garder le monopole des spectacles de sirène.

Djel Pelidoï baisse la voix : j'offre trente mille soldars à ceux qui enlèveront Iwiel pour la conduire chez moi. Il faudra agir vite : une sirène ne peut vivre plus d'un quart d'heure hors de l'eau."

Si les PJ acceptent cette offre, Djel Pelidoï leur donne ce conseil : "avant tout, préparez soigneusement votre plan d'action. Soudoyez un gardien pour entrer dans les coulisses et repérez les lieux. Parlez à Iwiel, montrez-lui où est son intérêt et persuadez-la de vous aider. Au besoin, mentez-lui : dites que vous avez l'intention de la reconduire jusqu'à la mer."

A moins que les PJ n'aient un coeur de pierre, ils se laissent apitoyer par la sirène et décident finalement de lui rendre la liberté. Le problème est de la porter jusqu'à la mer en échappant à Asralam, à Djel Pelidoï et à leurs hommes de main. Avant de trouver une solution, les personnages peuvent loger la sirène dans la baignoire de leur appartement...

Si les PJ vont trouver les prêtres d'Ikaa, ces derniers acceptent de les aider. Ils leurs ouvrent l'escalier du Grand-Mât. Par ce chemin, les PJ peuvent conduire la sirène dans les eaux du Port sans être vus de personne.

Que peut faire un PJ tombé éperdument amoureux d'Iwiel ? Là encore, les prêtres d'Ikaa détiennent la solution. Ils acceptent de marier l'homme et la sirène. Après la cérémonie, le MJ lance un dé. Face : la queue de la sirène se transforme en une paire de jambes. Pile : c'est le PJ qui devient triton. Il plonge dans le Port avec sa compagne et part vers l'océan. Les autres personnages n'entendront plus jamais parler de lui.

LA MAGIE D'IKAA

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DES PRETRES D'IKAA AD&D

La puissance des prêtres d'Ikaa, variera d'un système de jeu à l'autre. Il ne faudra pas vouloir faire de parallèle entre chacune de ces interprétations. La légende elle-même devra donc s'adapter au système utilisé. Un certain nombre de points techniques ont été laissés dans l'ombre sciemment, afin de laisser toute latitude au M.J. pour créer des PNJ dont la puissance sera fonction de celle de ses personnages et de l'idée qu'il s'est fait du Bâteau- Monde. On gardera toutefois à l'esprit que la Magie régnant sur le Navire a toujours été rigoureusement contrôlée par des contre-effets mystérieux (cf scénario).

Les prêtres d'Ikaa selon AD&D sont plus proches des magiciens que des clercs. Ils apprennent leurs sorts dans un grimoire nommé "L'Ecoulement Incertain" ("Ooziss Narvéro") qui regroupe plusieurs domaines de connaissance. La progression du nombre de sorts en fonction du niveau est celle des clercs. Pour le reste, les règles concernant les magiciens sont plus appropriées pour jouer les adorateurs d'Ikaa (bien que cette approximation soit encore inadéquate par rapport à la réalité des Ikaaiens).

Le nombre de sorts par niveau n'est pas ajusté par les bonus conférés éventuellement par la Sagesse comme c'est le cas pour les prêtres AD&D classiques.

Voici une liste (page suivante) des sortilèges et pratiques médicinales des adeptes d'Ikaa Shutilee. Est d'abord donné le nom du sort, puis sont rappelés entre parenthèses son type et son niveau AD&D ; le dernier nombre indique le niveau du sortilège pour les prêtres d'Ikaa.

Bénédiction (C1)	1
Aquagénèse (C1)	1
Prédiction du temps (D1)	1
Chute de Plume (M1)	1
Détection Invisibilité (M2)	1
Soins Mineurs (C1)	1
Apaisement (C1)	1
Résistance au froid (C1)	1
Purification de l'eau (C1)	1
Silence 5m (C2)	2
Ralentissement du Poison (C2)	2
Localisation des Plantes[1] (D2)	2
Langage animal[2] (D1)	2
Résistance au Feu (C3)	3
Guérison de la cécité (C3)	3
Guérison des maladies (C3)	3
Respiration aquatique (D3)	3
Vol (M3)	3
Rafale de vent (M3)	3
Embroussaillement (D3)	3
Eau aérée (M5)	4
Abaissement des Eaux (C4)	4
Contre-Poison (C4)	4
Langage des plantes[1] (C4)	4
Contrôle Température 3m[3] (D4)	4
Soins majeurs (C4)	4
Soins ultimes (C5)	5
Communion avec la Nature[4] (C5)	5
Contrôle des vents[3] (D5)	5
Transmutation de l'Air en Eau nouveau sort (réversible) cf "Trans mutation de Pierre en Boue" (D5) pour l'explication et les caractéristiques techniques.	5
Contrôle du climat[3] (C7)	6
Serviteur Aérien (C6)	6
Invocation des animaux (C6)	6
Séparations des Eaux (C6)	6
Langage des Monstres[2] (C6)	6
Marche des Vents[3] (C7)	6

Il n'existe aucun sort de 7° niveau.

1 : concerne uniquement les plantes aquatiques.

2 : concerne uniquement les créatures aquatiques et aériennes.

3 : ces sorts n'ont d'effet que dans la région du Grand-Mât. Cette limitation est due à un pouvoir ancestral dont l'origine s'est perdue mais qui reste toujours effectif sur le Vaisseau-Monde.

4 : concerne uniquement les milieux aquatiques ou aériens.

Comme on l'a déjà vu les prêtres d'Ikaa sont de farouches défenseurs de la paix. En tant que pacifistes rigoristes, ils n'utilisent jamais leurs pouvoirs de manière agressive ou susceptible de provoquer une quelconque violence. Leurs facultés sont issues à la fois d'une discipline mentale pratiquée chaque "jour" durant l'*Anashwava Sisouforva* et d'une science rationnelle et archaique de l'Air et de l'Eau plutôt que d'une véritable source magique. Les sorts de guérison sont d'ailleurs tous à base d'utilisation de plantes médicinales provenant de l'océan, ce qui explique les possibilités d'échecs de ces techniques. Le pourcentage de réussite des soins Ikaaïens, peut être évaluée à une base de 10% par niveau du lanceur, pouvant être ajusté selon la gravité du mal tel qu'en a décidé le MJ.

Il ne sera pas donné ici d'organigramme détaillé de la hiérarchie du Temple ; on pourra toutefois se servir de la schématisation suivante :

- Grand Prêtre : Ingel Angeloï, 16° niveau.
- Haut Scribe Alchimiste : un Prêtre 12° niv.
- Maîtres des Serres et des Aquariums : un prêtre 10°, 1 Prêtre 8°, 1 prêtre 7°.
- Maîtres des Cérémonies et du Grand-Mât: six Prêtres 6°.

Magiciens Soigneurs : une trentaine de prêtres du 5° au 4° niveau.

- Jeunes adeptes : une centaine de novices du 3° au 1° niveau.

N.B. : Aucun de ces prêtres n'utilise d'armes évidemment.

Stormbringer

Les adorateurs de la Sirène Céleste Ikaa Shutilee possèdent les compétences suivantes :

- Premiers Soins
- Mémoriser
- Naviguer (manoeuvres du Grand-Mât)
- Connaissance des Plantes (aquatiques)
- Connaissance des poisons (d'origine aquatique)
- Langage Commun : Armel Vish
- Langue sacrée : Shutilee Nazilee
- Equilibre
- Eloquence
- Chanter
- Eviter
- Grimper
- Nager
- Langage animal (aquatique et aérien).



Appel de Cthulhu

- Botanique
- Chanter
- Chimie
- Diagnostiquer une maladie
- Eloquence
- Esquiver
- Grimper
- Nager
- Parler une autre Langue (animale)
- Parler la Langue sacrée : Shutilee Nazilee
- Parler la langue commune : Armel Vish
- Pharmacologie
- Premiers Soins
- Psychologie
- Soigner un Empoisonnement (lié à l'océan)
- Soigner une maladie
- Zoologie (marine, aérienne)

Les compétences sont au moins maîtrisées à 30%. La plupart sont maîtrisées à 50%. N'hésitez pas à adapter vos propres compétences. Donnez éventuellement certains sorts de conjuration[1] aux prêtres à AdC et à Stormbringer pourquoi pas. Vous pouvez même utiliser certaines compétences d'un autre jeu pour un autre jeu, le système chaosium étant assez flexible pour ça. Il ne faudra pas oublier toutefois de limiter les manifestations magiques à leur strict minimum. S'en passer complètement serait l'idéal. Seules les méthodes de guérison des blessures auraient intérêt à être potentialisées dans chacun de ces deux jeux.

1) : conjuration Elémentaire de l'Eau et l'Air, conjuration animale (dauphins, oiseaux marins...). Ces invocations ayant surtout un but liturgique, elles ne pourront être utilisées que très rarement et jamais dans un but agressif. Pour plus de détails, consultez les caractéristiques d'Ingel Angeloï .

LES MAGICIENS D'AD&D

A la suite du scénario "la longue nuit", les personnages magiciens dans AD&D se sont vus remettre par Myria un livre de sorts. Aucun des sortilèges qu'il contient ne dépasse le troisième niveau et pour cause : seuls les trois premiers niveaux de sorts fonctionnent sur le Vaisseau-Monde (pourquoi ? découvrez-le dans l'aventure ci-après). De plus certains sortilèges parmi les plus simples ne prennent pas effet pour la même raison mystérieuse ; en voici la liste :

- lumière éternelle
- pyrotechnie
- corde enchantée
- intermittence
- boule de feu
- flèche de feu.

odonoshai klirdilith :
le temps et sa division sur le navire

Sans qu'on en connaisse l'origine, sans qu'aucun maître buveur de la bibliothèque liquide ne sache pourquoi, dans un total mystère que même les plus hautes instances de l'érudition du Vaisseau-Monde n'ont pu percer, il semble qu'un étrange phénomène affecte le Navire tous les 5-10 ans : le Navire se voit projeter régulièrement, mais, il est vrai, de plus en plus rarement, dans un autre continuum du Multivers, attendu que selon la célèbre théorie de Sholtinoï, tous les océans de tous les mondes parallèles ne sont que l'expression démultipliée du Grand Océan originel et par voie de conséquence communiquent entre eux par des liens invisibles mais inaltérables.

Et donc, du fait des changements de plans qui bouleversent le référentiel astronomique et temporel (une révolution planétaire n'équivaut pas quel que soit le monde à une année terrestre) et à cause du perpétuel déplacement sur les océans, il n'était pas possible pour les responsables du Navire de concevoir un système universel lié à un quelconque phénomène cyclique de l'univers abordé par le Vaisseau. Il a donc fallu concevoir une fragmentation arbitraire de l'espace temporel qui a pour base de référence l'écoulement d'Odonoshaï Klirdilith : la Grande Clepsydre.

Cette horloge hydraulique située autour du mât d'artimont est sous la responsabilité de la Confrérie des Timoniers (encore appelée Guide des Pilotes). Elle organise le temps suivant un écoulement progressif du contenu d'un réservoir d'eau de mer en perpétuel remplissage, entrainant la rotation d'un mécanisme en plateau circulaire dont on peut voir le détail en 20 du plan E1 (voir plan en excart). Chaque unité temporelle est définie d'après un qualificatif évoquant un contenu liquide ou un cours d'eau. Un compteur à l'aspect surchargé et à l'esthétisme baroque présente le temps écoulé depuis la mise en service d'Odonoshaï , ainsi que le jour et l'heure de certains événements ayant marqués l'histoire du Navire (batailles, émeutes, disette, ouragans, phénomènes surnaturels et inexpliqués comme par exemple les changements de plan...).

LES UNITES TEMPORELLES DU VAISSEAU-MONDE ET LEURS EQUIVALENTS TERRESTRES

Une Goutte	environ	une seconde
Une Gorgée (ou une "fiole" en Gala Froot)	environ	une minute
Une Lampée[1] (ou une gourde en Gala Froot)	environ	une heure
Un Ruisseau (ou un tonneau en Gala Froot)	environ	10 heures
Un Torrent	environ	24 heures (peu usité)
Un Fleuve	environ	un an
Une mer	environ	10 ans
Un océan	environ	100 ans

Exemples : "Rendez-vous dans 10 fioles à la taverne de la Gueule de Bois" ; "Le vieux Vulgane a bien une centaine de fleuves."

1 : Terme dont l'éthymologie est certainement à rapprocher de "lampe" (à huile). Une lampée désignait d'après plusieurs sources historiques la quantité d'huile de phoque nécessaire à l'éclairage durant environ une heure, avant la généralisation de l'usage des cages à lucioles.





MINI SCENARIOS

LA CLEPSYDRE

Odonoshai Klirdilith vient de tomber en panne. Il semble que l'Horloge du Vaisseau-Monde soit terriblement souffrante, malade telle une créature vivante dont elle possède certaines fibres entremêlées à son mécanisme métallique. Depuis tout ces fleuves écoulés la partie organique s'est à nouveau animée et une force vitale habite maintenant la machine.

Mais cette force décline et bientôt "l'eau-du-temps" ne s'écoulera plus. Le seul remède, envoyer des aventuriers sur le plan des Eléments et y capturer un Elémentaire du Temps, entité du Passé et du Devenir, énergie temporelle qui redonnera vie à la déclinante Odonoshai. On peut capturer cet esprit de la quatrième dimension grâce au sel du Sablier de guérison. Il suffit ensuite d'injecter l'élémentaire temporel dans les rouages aqueux d'Odonoshai Klirdilith pour que la vénérable Clepsydre retrouve un teint de jeune fille... □

LES MEMBRES DU CONSEIL DU NAVIRE.

ASTRABALD NOI

Astrabald Noï est un digne vieillard. Doyen des pilotes depuis de longues années, il forme les jeunes qui lui succèderont et hériteront de ses lourdes responsabilités. Il n'hésite pas à se lever en pleine nuit pour inspecter la passerelle et malheur à ceux qu'il y trouve endormis !

Dans sa jeunesse, Astrabald était un navigateur remarquable. Il décelait les hauts-fonds à la couleur de la mer et prédisait une tempête plusieurs jours à l'avance. Ses élèves prétendent que ses facultés déclinent, mais peut-on les croire? Ils sont si pressés d'être débarrassés de lui !

Le doyen des pilotes habite un appartement aménagé dans le château de hûne du Mât d'Artimont. Il ne se rend jamais en ville, ce lieu de débauche et de perdition.



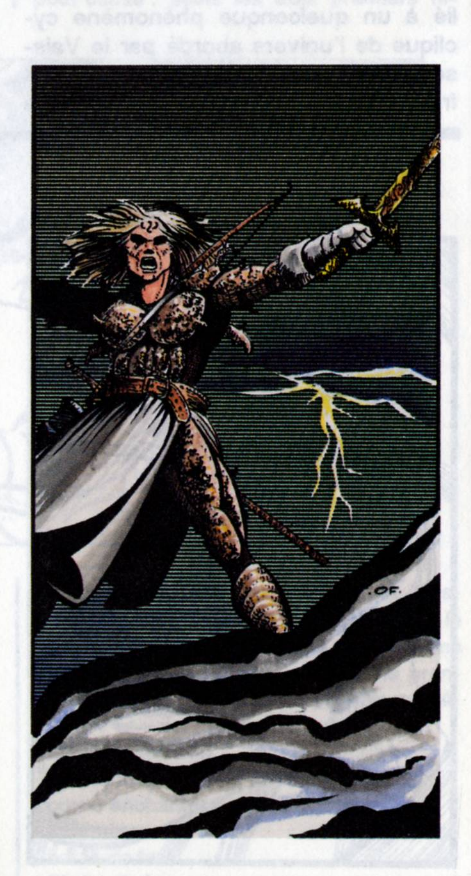
AD&D : Guerrier 5° ; Ali : LN ; F : 6, I : 14, S : 15, D : 7, Co : 5, Ch : 12 ; CA : 10 ; PV : 26.
Stormbringer : F : 6, Co : 8, T : 13, I : 14, P : 15, D : 7, Ch : 12 ; PV : 9 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; épée courte (41, 1d6+1, 45) ; dague (56, 1d4+2, 58)
Comp : histoire du Navire, 20% ; persuader, 35% ; éloquence, 48% ; navigation, 94%.

FAULDEN GOSHENTOI

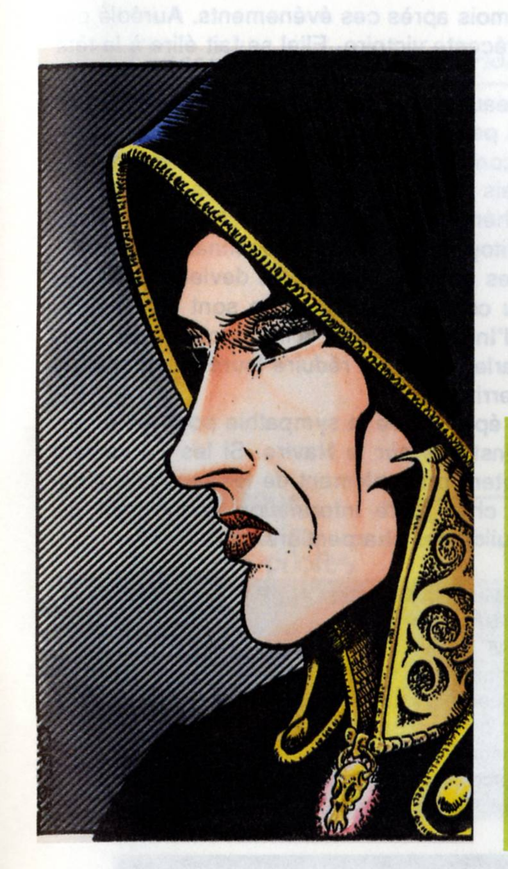
Très jeune, Faulden Goshentoï ressent ce que les guerriers du Navire nomment "l'appel de la terre" : le désir de quitter le Navire pour découvrir les merveilles de la terre ferme. Il s'engage dans les Phalanges afin de participer à des raids sur la côte. A seize ans, il passe avec succès l'épreuve d'initiation. Il est alors jugé digne de prendre part aux combats et peut enfin réaliser son rêve : débarquer sur un rivage, les armes à la main. Faulden se montre un guerrier courageux. Il monte rapidement en grade, d'abord par son mérite, puis par l'intrigue. Il est aujourd'hui chef suprême des Phalanges.

Faulden Goshentoï a le nez aquilin, le front haut et le menton volontaire. Son corps est endurci par la vie des camps mais ses mains longues et fines trahissent ses origines aristocratiques. Devant ses soldats il se compose un masque imperturbable. Il parle peu et écoute longuement ses officiers avant de lancer quelques ordres brefs. En société, un personnage tout à fait différent voit le jour : brillant causeur, amateur de musique et de théâtre. Cet autre masque dissimule le véritable Faulden Goshentoï : un homme impitoyable, prêt à commettre n'importe quel crime pour assouvir sa soif de pouvoir.

La résidence officielle du chef des Phalanges est située à la proue du Navire. Il possède également un palais dans la Ville Haute. Faulden s'y rend sans escorte, comme un simple particulier. Mais l'immeuble sous son palais héberge une nuée d'espions à la solde des Phalanges. Ils protègent le général et surveillent ses adversaires politiques : les chefs de guilde et le Grand Prêtre d'Ikaa.



AD&D : guerrier 12° ; Ali : LM ; F : 17, I : 18, S : 12, D : 17, Co : 15, Ch : 14 ; CA : 0 ; PV : 100.
Stormbringer : F : 17, Co : 15, T : 14, I : 18, P : 13, D : 17, Ch : 14 ; PV : 17 ; Armure de conque (1d10-1) ; épée à deux mains (94, 2d8+1d6, 94) ; épée longue (93, 1d8+1+1d6, 94); hache de bataille (81, 1d8+2+1d6, 83) ; arc long (81, 1d8+1+1d4) ; dague (85, 1d4+2+1d6, 83
Comp : grimper, 40 ; esquiver, 63 ; sauter, 51 ; équitation, 72 ; natation, 85 ; voir, 95 ; équilibre, 50 ; chercher, 88 ; éloquence, 63 ; persuader, 48 ; cartographie, 96 ; mémoriser, 99 ; navigation, 32 ; histoire du Navire, 11.



HAGEN GOSHENTOÏ

Frère cadet de Faulden, Hagen a toujours voulu le surpasser : quand son aîné s'engage dans les Phalanges pour découvrir la terre, Hagen devient prêtre de Raï na pour monter un dragon et voler dans les airs. Hagen est maintenant Grand Prêtre de Raï na et Faulden s'est élevé lui aussi jusqu'aux plus hautes responsabilités. Les deux frères siègent au Conseil du Navire. Ils parlent d'une même voix contre les pacifistes car le culte de Raï na est la religion officielle des Phalanges : avant chaque bataille, les prêtres bénissent les armes des soldats et célèbrent un sacrifice humain.

Pourtant, Hagen et Faulden se méfient l'un de l'autre. Le cadet jalouse l'aîné, qui le sait, mais les deux frères ne laissent rien paraitre de leurs sentiments.

AD&D : clerc 14° - guerrier 8° ; Ali : LM ; F : 16, I : 16, S : 18, D : 14, Co : 15, Ch : 13 ; CA : -2 ; PV : 90.

Stormbringer : F : 16, Co : 15, T : 11, I : 23, P : 20, D : 14, Ch : 13 ; PV : 15 ; armure de conque (1d8-1) ; épée longue (63, 1d8+1+1d6, 66)

Comp : **histoire du Navire, 30 ; se cacher, 55 ; sentir, 60 ; éloquence, 54 ; connaissance du poison, 94 ; navigation, 47 ; conjurer élémentaire de l'eau, 95 ; conjurer élémentaire de l'air, 67 ; conjurer poulpes géants, 54 ; conjurer Straasha le seigneur des élémentaires de l'eau, 61.**

Les élémentaires de l'eau conjurés par Hagen et les prêtres de Raï na ont deux fois la puissance indiquée dans les règles (si l'un d'entre eux pénètre le système respiratoire d'un personnage, celui-ci subira deux fois les dommages dûs à la suffocation pendant 1d6 rounds, etc). De plus les prêtres les plus élevés dans la hiérarchie savent appeler des poulpes géants des profondeurs marines, véritables monstres capables d'engloutir des gallions. Les adeptes de la divinité des Abysses ne savent pas appeler les démons (voir à la fin du scénario ci-après pour des détails sur la conjuration de ceux-ci) ni les élémentaires du feu et de la terre.



INGEL ANGELOÏ

Ingel Angeloï est un petit homme replet au visage souriant. Grand-Prêtre d'Ikaa, il observe à la lettre les préceptes de sa religion : charité, bienveillance, respect de la vie humaine. La guerre et le pillage sont des actes monstrueux et le Conseil du Navire devrait les interdire. En plantant des pommes de terre sur le champ de manoeuvre, en transformant les vaisseaux de combat en bateaux de pêche, le peuple du Navire n'aurait plus besoin de piller pour se nourrir.

Les phalangistes détestent Ingel Angeloï. Ils voudraient l'assassiner, mais craignent les réactions des habitants de la Ville. Ingel est très populaire dans la cité basse : on se bouscule sur son passage pour baiser le pan de sa robe. Sa mort provoquerait des émeutes et une vague de haine dirigée contre l'armée. Le peuple pourrait s'attaquer aux familles des officiers et des soldats qui habitent en ville. Pour le moment, les services secrets des Phalanges ne veulent pas courir ce risque.

AD&D : Clerc 16° ; Ali : NB ; F : 12, I : 11, S : 18, D : 12, Co : 8, Ch : 17 ; CA : 10 ; PV : 86.

Stormbringer : F : 12, Co : 13, T : 9, I : 22, P : 21, D : 12, Ch : 17 ; PV : 13 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; dague (58, 1d4+2, 54)

Comp : **histoire du Navire, 41 ; persuader, 77 ; éloquence, 82 ; premiers soins, 99 ; chanter, 70 ; conjurer élémentaire de l'air, 91 ; conjurer élémentaire de l'eau, 72 ; conjurer géants du vent, 51 ; conjurer Lassa seigneur des élémentaires de l'air, 66.**

Les élémentaires de l'air appelés par Ingel et les prêtres d'Ikaa ont deux fois la puissance indiquée dans les règles. De plus les prêtres les plus élevés dans la hiérarchie savent appeler des géants des vents dont les caractéristiques sont celles des créatures de Matik, qui ont les pouvoirs des sylphes décuplés et se battent avec leurs poings ; inutile de préciser que ces esprits sont utilisés dans des buts pacifiques. Les adeptes de la déesse de la fertilité ne savent pas conjurer les démons ni les élémentaires de la terre et du feu.

ELIAL ROSENVAL

Astrabald Noï, les frères Goshentoï et Ingel Angeloï appartiennent tous à la vieille noblesse du Navire. Ce n'est pas le cas d'Elial Rosenval. Parti de rien, il est aujourd'hui Maître de la Guilde des Eaux. Sa carrière peut servir d'exemple aux aventuriers ambitieux et dénués de scrupules.

Elial Rosenval est né sur la terre ferme. Fils de fermier, il connait une enfance paisible jusqu'au jour où les mâts du Navire apparaissent au large des côtes de son pays. Les Phalangistes ravagent la contrée et ramènent des prisonniers à bord. Elial est du nombre. Vendu à un marchand de la Ville Haute, le captif apprend la langue et l'écriture en usage sur le Navire. Il devient secrétaire de son maître, une place enviable, mais Elial ne peut accepter la servitude. Il s'évade et se joint à un groupe de chasseurs qui descend vers la cale. Ses compagnons lui apprennent à pister le gibier et à poser des pièges. Quand les chasseurs regagnent la cité, Elial s'en va seul vers les niveaux inférieurs. Epuisé, à court de vivres, il est recueilli par une communauté de Phalangistes déserteurs et d'esclaves évadés. Les proscrits ont installé leur camp dans une île marécageuse du Fond de Cale. Elial reste un an avec eux. Il y serait peut-être encore s'il n'avait rencontré une patrouille de charpentiers égarés dans le marécage. Il les suit, les tue et dépouille leurs cadavres. Le chef porte sur lui un document confidentiel : un plan de la cité où figurent l'emplacement des trappes et des passages secrets. De nuit, Elial s'introduit dans la Ville et commet de fructueux cambriolages. Il décide alors de quitter définitivement la cale pour revenir habiter dans la cité. Sa fortune, espère-t-il, le met à l'abri des soupçons.

Malheureusement, son maître le croise sur la Place Centrale. Il reconnait l'esclave fugitif et lance ses gardes à sa poursuite. Elial se réfugie dans le temple d'Ikaa. Les prêtres interviennent en sa faveur. Ils persuadent son maître de le laisser racheter sa liberté pour une forte somme. A ce prix, Elial devient un libre citoyen de la Ville. Il lui reste assez d'argent pour créer une agence spécialisée dans la recherche des esclaves évadés et des déserteurs. Les affaires marchent bien, mais Elial Rosenval vise plus haut. Un mariage lui ouvre les portes de la Guilde des Eaux. Il est embauché par la milice de la guilde. Quelques temps plus tard, l'eau distribuée en ville devient saumâtre et nauséabonde. Rosenval est chargé de l'enquête. Il fait vider les canalisations et découvre une colonie d'hommes-crabes installés dans le conduit principal. Les monstres souillent l'eau de leurs déjections. Informé, le conseil de la guilde veut faire appel aux mercenaires ou aux soldats des Phalanges. Elial s'y oppose :

"Demander de l'aide, c'est avouer son impuissance. Que devient le prestige de notre guilde si nous sommes incapables de régler nous-même nos propres problèmes ?"

Ce discours persuade les guildiers de prendre les armes. Les hommes-crabes sont massacrés, les canalisations purgées et l'eau coule fraiche et pure dans toutes les fontaines de la Ville. La foule acclame les guildiers et porte Elial Rosenval en triomphe. Le Maître de la Guilde des Eaux meurt deux mois après ces événements. Auréolé par le prestige de sa récente victoire, Elial se fait élire à la tête de la guilde.

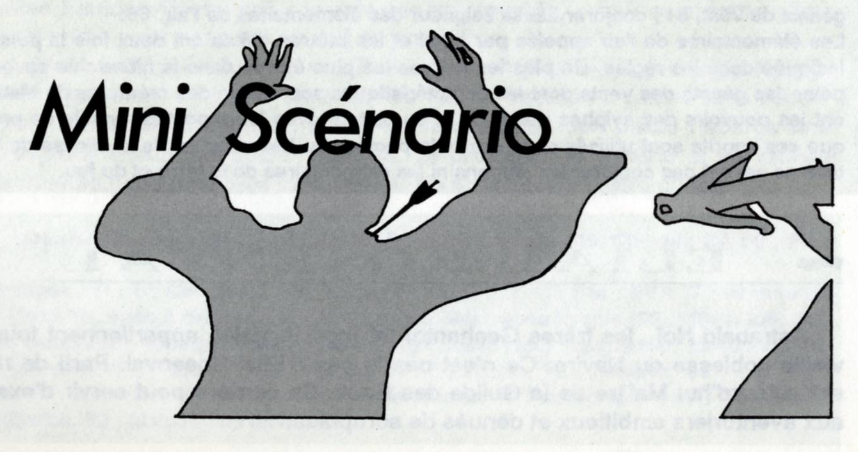
Rosenval a beaucoup d'ennemis : ses compagnons d'esclavage ne lui pardonnent pas sa trahison et les charpentiers le soupçonnent à juste titre d'avoir assassiner trois des leurs. Mais aux yeux du peuple de la Ville Basse, Rosenval est un héros : il n'a jamais caché ses origines modestes et les citoyens pauvres se reconnaissent en lui. Grâce à l'appui des prêtres d'Ikaa, Elial devient représentant de la Ville au conseil. Ses opinions sont plus modérées que celles d'Ingel Angeloï : s'il s'oppose aux Phalanges, Elial ne parle jamais de réduire leurs effectifs ni de confisquer leurs territoires.

Elial Rosenval éprouve de la sympathie pour les étrangers récemment installés sur le Navire. Si les PJ veulent lui parler, il acceptera probablement de les recevoir. Il est disposé à payer cher toute information concernant les Phalanges et la Guilde des charpentiers.

AD&D : Voleur 8' - Guerrier 5' ; Ali : CN ; F : 15, I : 16, S : 8, D : 18, Co : 13, Ch : 17 ; CA : 2 ; PV : 46

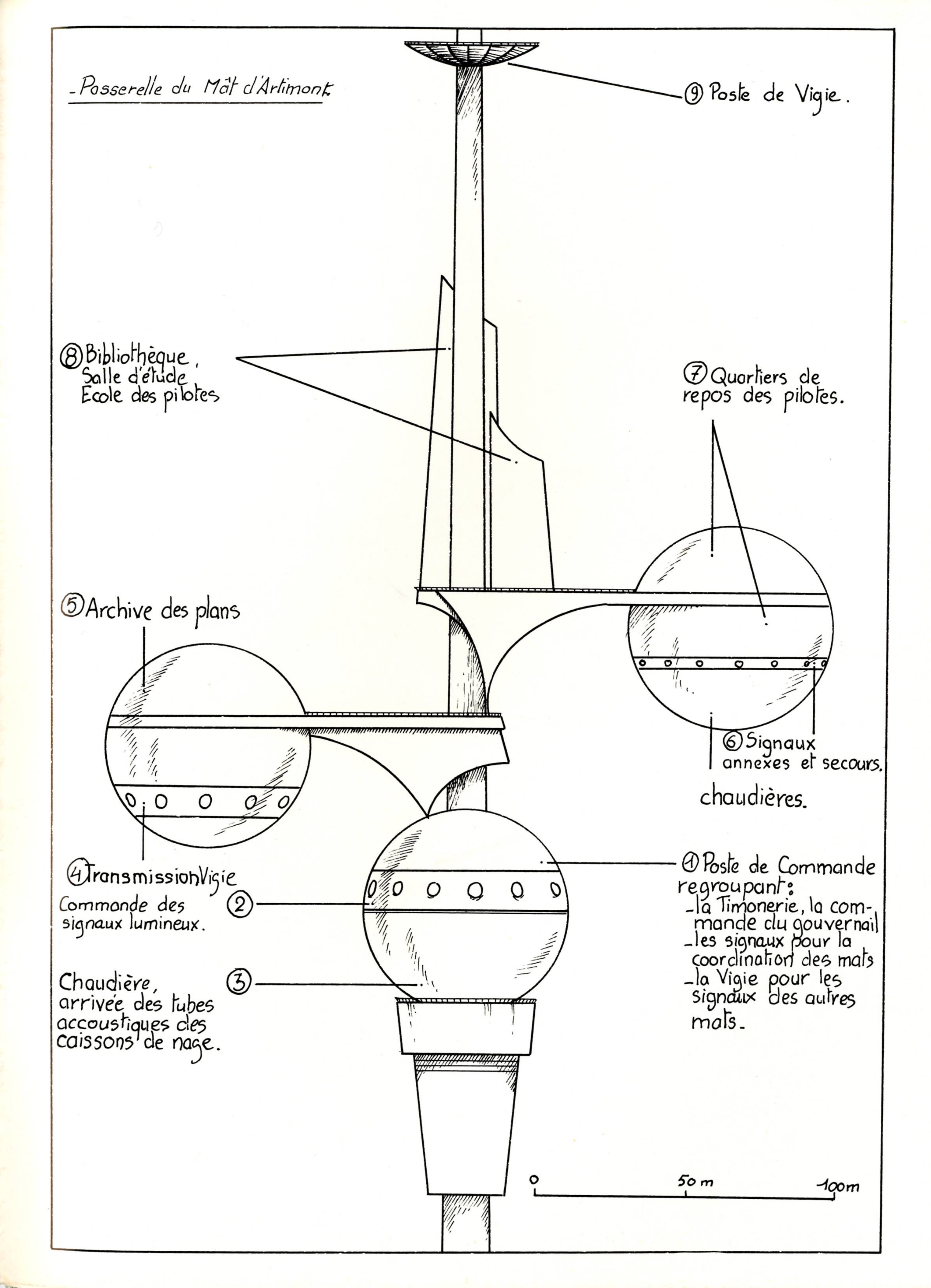
Stormbringer : F : 15, Co : 13, T : 11, I : 16, P : 13, D : 18, Ch : 17; PV : 13 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; épée longue (70, 1d8+1+1d6, 77) ; dague (50, 1d4+2+1d6, 58) ; arc (67, 1d8+1+1d4)
Comp : grimper, 90 ; pickpocket, 95 ; pièges, 97 ; déplacement silencieux, 68 ; se cacher, 67 ; connaissance du poison, 56 ; persuader, 85 ; éloquence, 87 ; pister, 58 ; esquive, 40 ; crocheter serrures, 60 ; écouter, 70 ; chercher, 78.



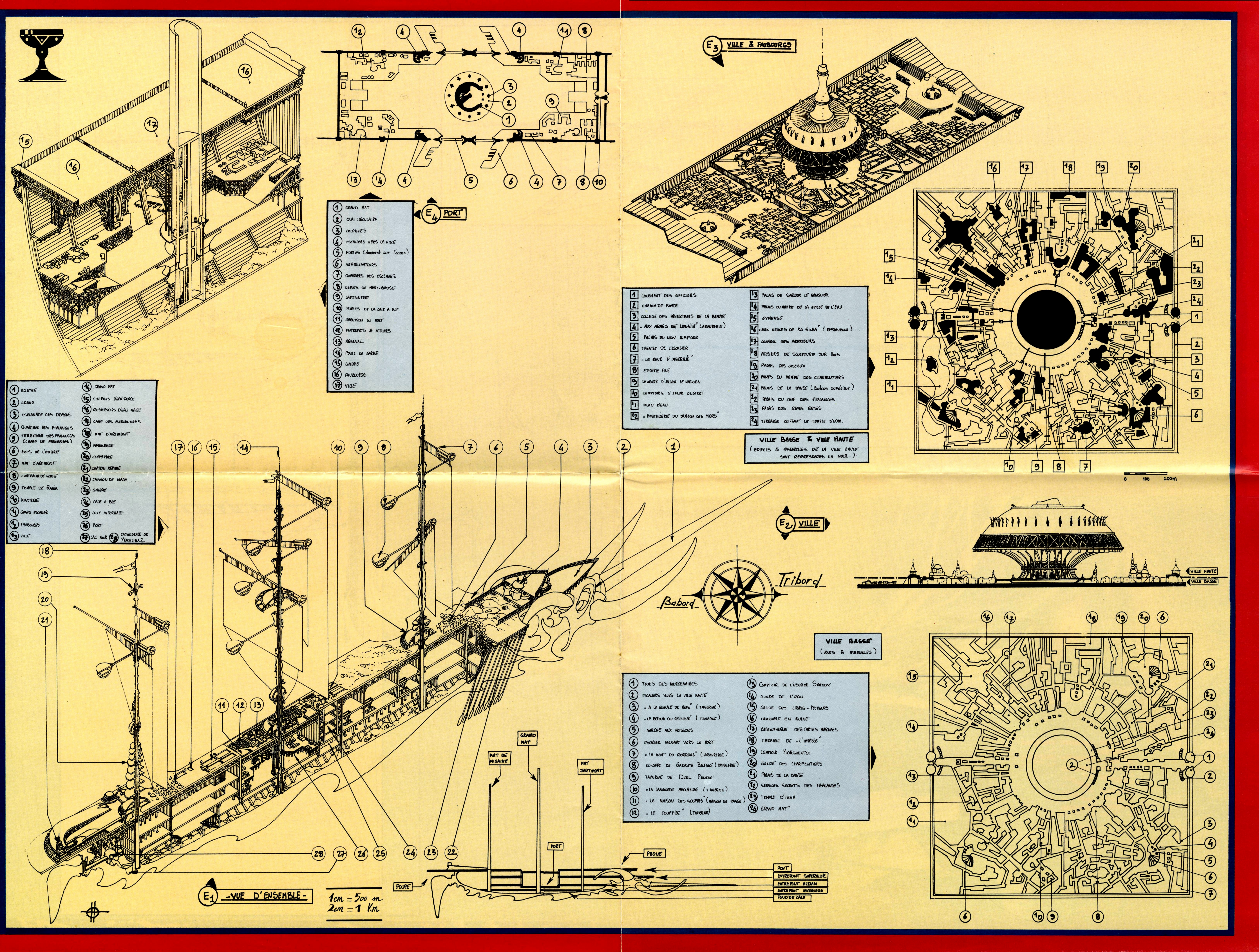


L'assassinat du Grand-Prêtre

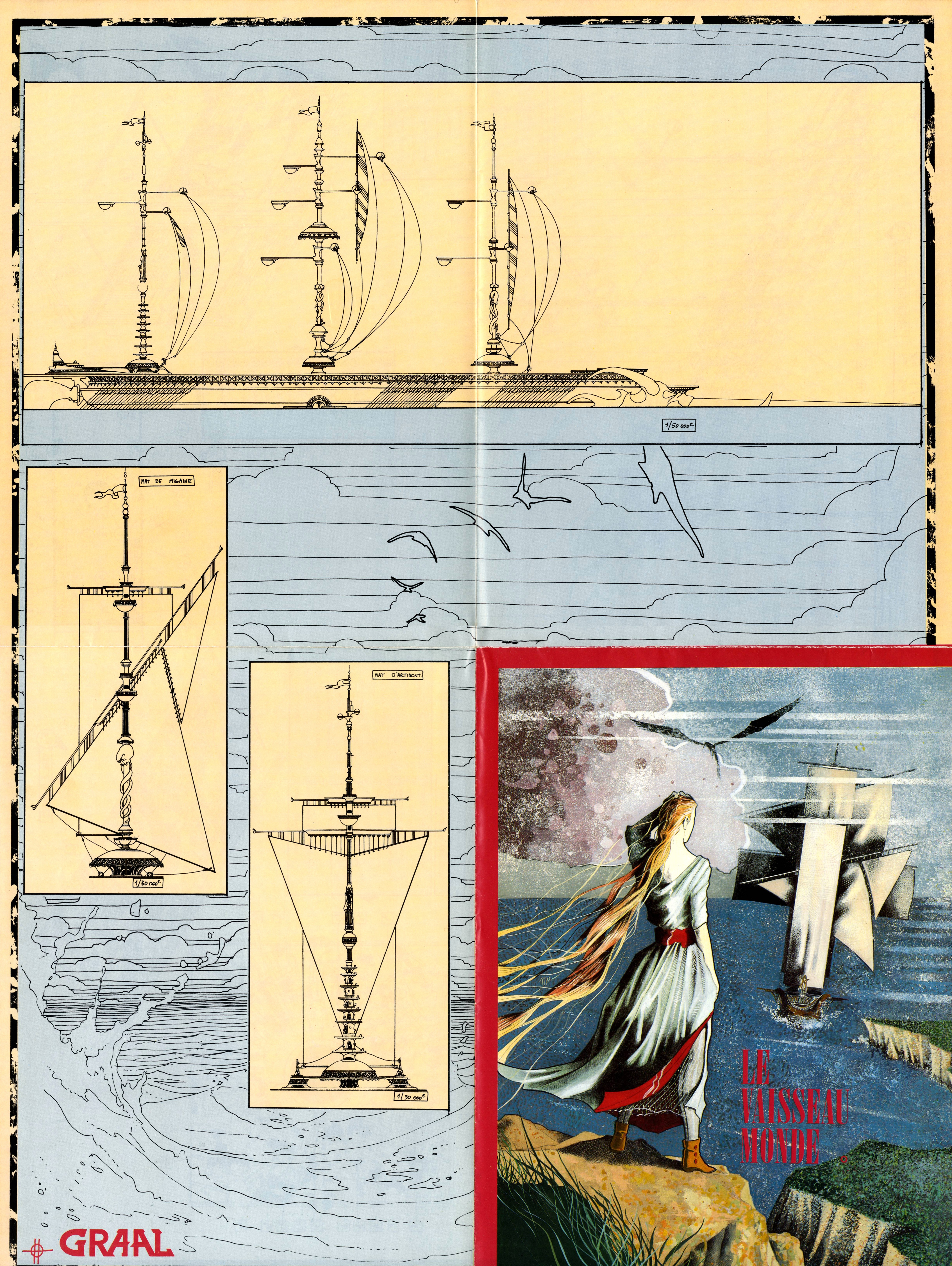
La vie d'un homme a peu de prix pour *Faulden Goshentoï*, chef suprême des Phalanges : le Grand-Prêtre d'Ikaa s'oppose à sa volonté, donc il doit mourir ! Mais personne ne doit soupçonner les Phalangistes du meurtre. Le peuple de la Ville pourrait se révolter et Faulden ne souhaite pas provoquer une guerre civile. Le Grand Prêtre doit être tué par des hommes n'appartenant pas aux Phalanges. Pourquoi pas les PJ ?



-Passerelle du Mât d'Artimont.
⑨ Poste de Vigie.
⑧ Bibliothèque,
Salle d'étude
Ecole des pilotes
⑦ Quartiers de
repos des pilotes.
⑤ Archive des plans
⑥ Signaux
annexes et secours.
chaudières.
④ Transmission Vigie
Commande des
signaux lumineux.
②
③
Chaudière,
arrivée des tubes
accoustiques des
caissons de nage.
① Poste de Commande
regroupant:
-la Timonerie, la com-
mande du gouvernail
-les signaux pour la
coordination des mats
-la Vigie pour les
signaux des autres
mats.
0
50 m
100m



E1 -VUE D'ENSEMBLE-
1cm = 500 m
2cm = 1 Km
1 ROSTRE
2 CRANE
3 ESPLANADE DES DRAGONS
4 QUARTIER DES PHALANGES
5 TERRITOIRE DES PHALANGES (CHAMP DE MANOEUVRES)
6 BOIS DE L'OMBRE
7 MAT D'ARTIMONT
8 CHATEAUX DE HUNE
9 TEMPLE DE RAWA
10 MINOTERIE
11 GRAND ESCALIER
12 FAUBOURGS
13 VILLE
14 GRAND MAT
15 CITERNES D'EAU DOUCE
16 RESERVOIRS D'EAU SALEE
17 CAMP DES MERCENAIRES
18 MAT D'ARTIMONT
19 PASSERELLE
20 CLEPSYDRE
21 CHATEAU ARRIERE
22 CAISSON DE NAGE
23 GALERE
24 CALE A BLE
25 COTE INFERNALE
26 PORT
27 LAC NOIR
28 CATHEDRALE DE YERULIBAZ
E4 PORT
1 GRAND MAT
2 QUAI CIRCULAIRE
3 COLONNES
4 ESCALIERS VERS LA VILLE
5 PORTES (donnant sur l'océan)
6 STABILISATEURS
7 QUARTIERS DES ESCLAVES
8 DEPOTS DE MARCHANDISE
9 CAPITAINERIE
10 PORTES DE LA CALE A BLE
11 GARNISON DU PORT
12 ENTREPOTS & ATELIERS
13 ARSENAL
14 POSTE DE GARDE
15 GALERIE
16 FAUBOURGS
17 VILLE
E3 VILLE & FAUBOURGS
1 LOGEMENT DES OFFICIERS
2 CHEMIN DE RONDE
3 COLLEGE DES PROTECTEURS DE LA BEAUTE
4 « AUX ARMES DE LUWAÏN » (ARMURERIE)
5 PALAIS DU LION BAFOUE
6 THEATRE DE L'ESCALIER
7 « LE REVE D'IMBERILIE »
8 EPICERIE FINE
9 DEMEURE D'ALSON LE MAGICIEN
10 COMPTOIRS D'IFLUR OLGIROÏ
11 PLAN D'EAU
12 « HOSTELLERIE DU DRAGON DES MERS »
13 PALAIS DE SARDOK LE BANQUIER
14 PALAIS DU MAITRE DE LA GUILDE DE L'EAU
15 GYMNASE
16 « AUX DELICES DE KA SILBA » (RESTAURANT)
17 CONSEIL DES ARMATEURS
18 ATELIERS DE SCULPTURE SUR BOIS
19 PALAIS DES OISEAUX
20 PALAIS DU MAITRE DES CHARPENTIERS
21 PALAIS DE LA DANSE (Balcon supérieur)
22 PALAIS DU CHEF DES PHALANGES
23 PALAIS DES REVES BRISES
24 TERRASSE COIFFANT LE TEMPLE D'IKAA.
VILLE BASSE & VILLE HAUTE
(EDIFICES & PASSERELLES DE LA VILLE HAUTE SONT REPRESENTES EN NOIR.)
0 100 200m
E2 VILLE
VILLE HAUTE
VILLE BASSE
Babord
Tribord
VILLE BASSE
(RUES & IMMEUBLES)
1 TOURS DES MERCENAIRES
2 ESCALIERS VERS LA VILLE HAUTE
3 « A LA GUEULE DE BOIS » (TAVERNE)
4 « LE RETOUR DU PECHEUR » (TAVERNE)
5 MARCHE AUX POISSONS
6 ESCALIER MENANT VERS LE PORT
7 « LA DENT DU RORQUAL » (ARMURERIE)
8 ECHOPPE DE GAZRETH BELFIGOÏ (PATISSERIE)
9 TAVERNE DE DJEL PELIDOÏ
10 « LA LANGOUSTE AMOUREUSE » (TAVERNE)
11 « LA MAISON DES SOUPIRS » (MAISON DE PASSE)
12 « LE GOUFFRE » (TAVERNE)
13 COMPTOIR DE L'USURIER SARDOK
14 GUILDE DE L'EAU
15 GUILDE DES LIBRES-PECHEURS
16 IMMEUBLE EN RUINE
17 BIBLIOTHEQUE DES CARTES MARINES
18 LIBRAIRIE DE « L'IMPASSE »
19 COMPTOIR MORSHENTOÏ
20 GUILDE DES CHARPENTIERS
21 PALAIS DE LA DANSE
22 SERVICES SECRETS DES PHALANGES
23 TEMPLE D'IKAA
24 GRAND MAT
MAT DE MISAINE
GRAND MAT
MAT D'ARTIMONT
PORT
POUPE
PROUE
PONT
ENTREPONT SUPERIEUR
ENTREPONT MEDIAN
ENTREPONT INFERIEUR
FOND DE CALE


1/50 000e
MAT DE MISAINE
1/30 000e
MAT D'ARTIMONT
1/30 000e
LE VAISSEAU MONDE
GRAAL

LE
VAISSEAU MONDE :
voici réunie en un module, cette fabuleuse aventure que vous avez eu le plaisir de découvrir durant trois mois dans GRAAL !

Vivez-la dans son intégralité agrémentée de nouveaux sujets, d'aides de jeu, d'un scénario inédit, du plan du navire et de bien d'autres secrets encore...

Soyez l'un de ses aventuriers. Parcourez le navire de la proue à la poupe en compagnie de démons, d'une demoiselle bicéphale, d'animaux étranges. Echappez aux expériences génétiques des prêtres de Raina, soyez un rat des fonds de cales dans l'un de nos nombreux mini-scénarios...
A vous de jouer !

" Défiez le Vaisseau Monde si vous l'osez...
... et restez en vie si vous le pouvez ! "



Ce module contient :
- 4 scénarios,
- de nombreuses aides de jeu richement détaillées,
- des mini-scénarios,
- 1 plan en couleur,
- sont fournies les caractéristiques de jeu pour AD&D et Stormbringer.

84 f

Le Vaisseau-Monde est un numéro spécial du magazine GRAAL et constitue un supplément non-officiel au jeu de rôles Stormbringer.